PLAYSTATION 2 • GAMECUBE • PC • XBOX • GAME BOY ADVANCE • PSONE • GSM

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

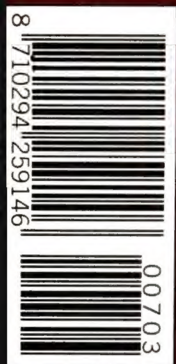
JULI 2003
NUMMER 07
JAARGANG 11

GRAN TURISMO 4
TOCH WEER BETER?



REVIEWS: ENTER THE MATRIX • BRUTE FORCE • HITMAN 2 • GHOST MASTER
SOCOM US NAVY SEALS • WARIO WARE • DANCING STAGE MEGAMIX
LOST KINGDOMS II • POKÉMON RUBY/SAPPHIRE • POSTAL 2 • YAGER

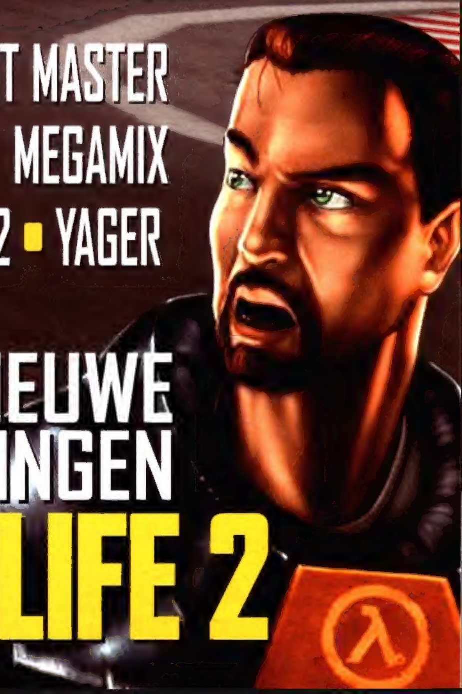
€ 3,20



vnu business publications

HET IS WEER ZOMER!
GBA SPECIAL
DE LEUKSTE GAMES VOOR ONDERWEG

5 PAGINA'S! NIEUWE ONTHULLINGEN
HALF-LIFE 2



De vakantie staat weer voor de deur. Heren en dame, wat zijn de plannen voor deze zomer?

ED



Vaste prik: een huisje in het land van de champagne. Veel lezen, tennissen, hardlopen, zwemmen ennuh wat doe je met champagne? Juist, de snikkel erin!

SKATE



Vakantie kost geld en dat heb ik niet. Het uitzicht hier vanaf mijn balkon is trouwens meesterlijk. Nu nog een zonnetje, bacootje en... de telefoon eruit!

BORIS



Vakantie?! Het Gamekings seizoen is net begonnen! Alleen al die stress om Skate op tijd bij de opnames te krijgen... SKATE WAAR BEN JE??

JAN



Ik ben vrijwel meteen na m'n huwelijk naar de E3 gegaan, dus mijn vakantie wordt mijn huwelijksreis. Ik heb geboekt naar de Maagdeneilanden....

JURJEN



Waarom zou je op vakantie gaan als in je directe omgeving de Asser feestmaand wordt gehouden? Ik moet trouwens mijn titel Zwijnenwurgen verdedigen.

J.J.



Ik ben nu al maanden bezig met de Game Awards. Als dat 4 juli allemaal perfect is gelopen, heb ik sowieso een heerlijke zomer.

SIU LIE



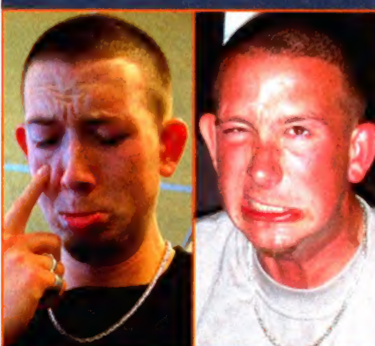
Ik heb op de E3 een mooie jongen ontmoet die zei dat voor de knapste vrouwelijke journalisten een privé E3'tje wordt gehouden deze zomer. Dus...

JEROEN



Ik ben van plan een studiereis te gaan maken naar Columbia, Brazilië en Costa Rica, om nu eens uit te vinden waar de roots van de echte koffieboon ligt.

UIT DEN OUDEN DOOSCH



Het is volgens mij alweer ruim één jaar geleden dat Dre met pijn in z'n hart de PU verliet. Gelukkig hebben we via Gamekings nog veel contact met 'm en ook op de E3 was ie weer prominent aanwezig.
Toch, als ik de foto's van vorig jaar en nu zo bekijk, heeft z'n afscheid geestelijk diepe wonden geslagen...

ED

ROTJONGENS!



Sinds Ed heeft aangegeven dat het over moet zijn met de slagroomtaarten, hebben we al heel wat andere lekkernijen van PU lezers naar binnen gewerkt: vlaaien, worsten, tot ijstaart aan toe.
Deze chocoladecake van een paar website guys leek ons ook niet te versmaden, maar toen Ed de volgende dag de rooie oogjes van Jeroen en Niels zag, wist ie genoeg.
Die rotjongens hadden er een compleet blok hasj in verwerkt! Niels kon een week lang z'n eigen naam niet meer herinneren...

E3

Iemand die bijna tien jaar op de redactie van Power Unlimited zit, verras je niet zomaar. Toch keek Ed vreemd op toen hij Jeroen en mij de maandag na ons E3 bezoek om 7:30 op kantoor aantrof. Normaal gesproken is Jeroen een uur later en ondergetekende er pas eind van de ochtend (als je wat later komt, mag je bij ons immers ook wat eerder weg). Lang leve de jetlag zullen we maar zeggen.
De extra uurtjes kwamen wel goed van pas, want de brei aan gamesinfo die wij in LA om de oren kregen, moest nog wel even tot een mooi geheel worden gesmeed.
De indeling van dit nummer is dan ook wat anders dan je gewend bent, want al het nieuws op zowel games, hardware als mobile gebied, komt rechtstreeks van deze grootse game expo en is dan ook in de 16 pagina's tellende E3 special verwerkt.
Het was zelfs zoveel dat we er naast de special in het blad ook nog een extra boekje voor nodig hadden om ons hele geheugen te kunnen dumpen. En als je bedenkt dat ons alcoholpromillage gedurende deze week waarschijnlijk niet onder de twee is geweest, valt het dus nog best mee met dat geheugen.



NICO

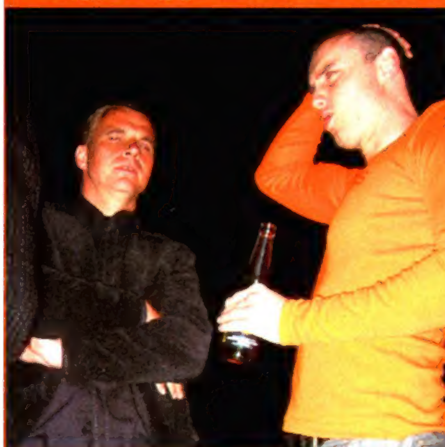
Ps. Check pagina 82 en lees wat we nog meer is Los Angeles deden!

IEMAND MOET HET DOEN

Afgezien van wat gemiste vliegtuigen, aanvaringen met de politie van LA, kleine schermutselingen tijdens party's, de gebruikelijke katers en een compleet verbouwde bar, verliep deze E3 vlekkeloos. Je begint na al die jaren toch te merken dat die jongens langzamerhand volwassen worden...



OUWEHOER



Vraag Jan iets over Warcraft en je krijgt er de eerste uren geen woord meer tussen. Groot was dan ook het leedvermaak toen Jan tijdens een van de E3 party's iemand ontmoette die al 45 jaar alles verzameld wat met Warcraft te maken heeft en in Jan eindelijk een soulmate had gevonden.
Na een dikke vier uur hebben we Jan via een gefaked brandalarm uit z'n lijden verlost, maar een stekende koppijn konden we niet meer voorkomen.



54 BRUTE FORCE
De shooter Brute Force is na Panzer Dragoon en Splinter Cell, eindelijk weer eens een game die je herinnert aan de power en de actie waar de Xbox voor wil staan. Het is misschien niet zo revolutionair als voorspeld, maar verder echt dik in orde.



56 SOCOM: US NAVY SEALS
De singleplayer van Socom: US Navy Seals is vanwege de wat vage A.I. lichtelijk teleurstellend.
Van de multiplayer mogelijkheden wordt daarentegen veel meer verwacht, maar daar berichten we in een later stadium over.



58 YAGER
Er is altijd plek voor een lekkere shoot'em up op de Xbox. De zwarte doos was ook wel weer toe aan een lekker potje knallen.
Over zwarte doos gesproken, deze review is in meerdere opzichten in hogere sferen geschreven...



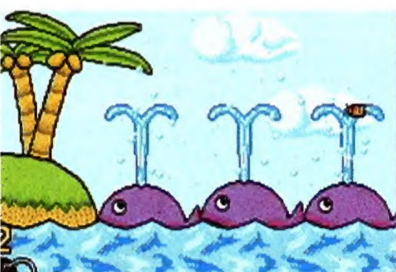
60 LOST KINGDOMS II
Wat RPG's betreft kan de Cube wel enkele toffe titels gebruiken.
Lost Kingdom's II is niet opzienbarend, maar zal de liefhebbers van deel 1 of strategische, Pokémon-achtige kaartspellen vermoedelijk wel kunnen bekoren.



63 POKÉMON RUBY/ SAPPHIRE
Je kunt onderhand op het fenomeen zijn uitgekeken, dat neemt niet weg dat er een RPG van zeldzame klasse aan het assortiment van de GBA is toegevoegd. Verplichte aanschaf voor alle Pokémon liefhebbers van Swalmen tot Spanbroek.



64 WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR
Zoek je een lekkere shooter voor zowel singleplayer als Xbox Live, dan is Wolfenstein: Tides of War een goede keuze. Met name de multiplayer maps zijn leuk en uitdagend, al is het wel even speuren naar de servers met de minste lag.



65 WARIO WARE
Is Wario Ware op de GBA alleen een aanrader voor ADHD-patiënten, hamsters, kunstacademiestudenten en mensen die graag een flinke snuif speed als ontbijt nemen?
Of wordt Jurjen gewoon een beetje te oud voor deze bizarre shit?

50
ENTER THE MATRIX
De slow motion kung-fu en shoot-outs zijn van wereldniveau, toch maakt Enter The Matrix de hype niet helemaal waar. Het zwakke camerawerk, de enorme laadtijden en het combatsysteem dat button-bashers op hun wenken bedient, staan een hoge score in de weg.



16
HALF-LIFE 2
"And that ends our presentation". Niels en Jan keken elkaar aan zonder een woord te zeggen. Wat was er allemaal over het tweetal heen gekomen? Ze strompelden de E3 stand uit en klemden het Half-Life 2 t-shirt vast alsof 't de Heilige Graal betrof. Hun stoutste verwachtingen waren overtroffen...



22 ZOMER SPECIAL
Onder de titel 'Op avontuur in je achtertuin' beschrijft Jurjen net als vorig jaar, de avontuurlijkste GBA spellen om de zomer mee door te komen.



24 FABLE
Al maanden staat Fable in onze warme belangstelling en hebben we de nodige ruimte voor de game vrijgehouden. Nu we de game op de E3 nog eens goed bekeken hebben, zijn we er zeker van dat dat een goede beslissing is geweest.
Fable wordt iets heel speciaals.



61 TOPSCORE GHOST MASTER

Da's schrikken (hahaha)! De topscore deze maand is voor het vrij onbekende Ghost Master. Tja, de game is nu eenmaal origineel, fris, vernieuwend, uitdagend en enorm leuk om te spelen...



70 FEATURE: DE WEG VAN DE HELD

Ga er maar effe voor zitten want onze in mythologie en religie geïnteresseerde filosoferende psycholoog uit Assen heeft zich gestort in de edele wetenschap der videochemie. Huh? Of je worst lust!



10 COVERVIEW GRAN TURISMO 4

GT specialisten J.J. en Boris sloten zich een middag op met het nieuwste deel uit, volgens velen, de beste raceserie aller tijden. Wat GT 4 ons gaat brengen, lees je in een zes pagina's tellende preview.



31 SPECIAL E3 2003

Niet alleen een boekje met de beste games maar ook een special in de PU van maarliefst 16 pagina's! Je zou denken dat je er zelf bij was. Het enige verschil is dat je er geen blaren op vingertoppen en voeten aan overhoudt.



YO! POST		8

COVERVIEW

GRAN TURISMO 4	PLAYSTATION 2	10

FIRST LOOK

FABLE		24
HALF-LIFE 2	PC / (XBOX?)	16

PREVIEW

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG	NGC	25
HOMEWORLD 2	PC	27
STAR TREK ELITE FORCE II	PC	29
SUMMER HEAT	PS2 / XBOX / NGC	26
ZONE OF THE ENDERS 2	PS2	28

REVIEW

BRUTE FORCE	XBOX	54
CONFLICT DESERT STORM	NGC / PS2 / XBOX	82
DANCING STAGE MEGAMIX	PS2 / PSX / XBOX	69
DAREDEVIL	GBA	82
DISNEY SPORTS BASKETBALL	NGC	82
ENTER THE MATRIX	PS2 / XBOX / NGC / PC	50
GHOST MASTER	PC	61
GHOST VIBRATION	PS2	67
HITMAN 2	NGC / PS2 / XBOX / PC	66
ISS 3	NGC / XBOX / PS2	82
LOST KINGDOMS II	NGC	60
POKÉMON RUBY / SAPPHIRE	GBA	63
POSTAL 2	PC	69
PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIP	PS2	82
CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	XBOX	64
SOCOM US NAVY SEALS	PS2	56
SPEEDKINGS	PS2 / XBOX	82
SPLINTER CELL	GBA / PS2 / PC / XBOX / NGC	67
VIKING INVASION	PC	66
WARIO WARE	GBA	65
YAGER	XBOX / PC	59

FEATURE

DE WEG VAN DE HELD		70

SPECIAL REPORT

ZOMER SPECIAL	GBA	22
E3 SPECIAL	PS2 / XBOX / PC / GC / GBA	31
WORD ABONNEE EN SCOOR DOPE SHIT		34
ONLINE GAMING		74
BEL & WIN		76
JUDGE ED		79
FOTO STRIP		81
HET LAATSTE WOORD		82

GETEST OP / VERSCHIJNT OOK OP

★ BRIEF VAN DE MAAND ★

KEEPERSPROBLEEM

Waarom is het voor de developers van footiegames zo godvergeten moeilijk om een realistische keeper neer te zetten? Telkens als ik een footiegame speel (laat ik het maar over PES2 hebben en niet over dat gedrocht van EA dat eigenlijk alleen goed is als frisbee of viltje), erger ik me dood aan die spastische idioot daar op de doellijn. Hij pakt de meest domme ballen op een nog dommere manier, als hij de bal überhaupt al pakt....

Denk nou niet dat ik het hier over niveau/sterretje 1 t/m 3 heb, maar ik heb het over sterretje/niveau 5! En nee, aanpassen van de keeper (ach ja, voor de allerkleinsten...) helpt nog niet.

Het vreemde aan die footiegames van tegenwoordig is dat de veldspelers de meeste merkwaardige trucs kennen en hun A.I. van hoge kwaliteit is, maar dat de keeper nog steeds lijkt te keepen alsof hij rechtstreeks uit de vorige eeuw komt met zijn houterige stijl.

Ik snap het ook wel. De footieliefhebbers van tegenwoordig willen geen moeite doen om te scoren, waarom stop je anders zo'n geestdodende editor in je spel? En ja, MAKKELIJK, dat is het sleutelwoord van-daag de dag.

Ik bedoel, moet een game makkelijk zijn om te spelen?

Volgens mij moeten footiegames op het randje van speelbaar zijn. Ik heb liever een 'onpasseerbare' keeper dan zo'n houten Klaas die bijna alles mist.

Dus, heren developers van Konami, zet je commerciële trein even stil en behaal nog meer succes met een footiegame met 'geupdate' keeper, dan krijgt EA eindelijk de welbekende deksel op de neus.

Rest mij nog even te zeggen: dat jullie Jurjen en Ed niet zo op de kop moeten zitten (wat is er mis met een Laguna Grand Tour en met de Achterhoek?)

Dat Siu Lie er goed uitziet en dus een grotere pagina verdient :)

Groetjes,

Jasper Mooren I Sittard

We moeten toegeven dat we het roerend met je eens zijn. Dit is overigens niet de reden voor jouw benoeming tot brief van de maand; daarvoor is een slijmerig complimentje over Ed's bijschriften of Laguna al genoeg...

Overigens ligt Assen niet in de Achterhoek, dat zou zelfs een Limburger moeten weten.



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.

De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.

STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



STIKKERT I

Ik zou graag eens willen weten waarom er op het oh-zo-prachtige hoesje van Zelda voor mijn kubus een afgrijselijk plaatje staat met het cijfer van de PU. Het cijfer mag dan geheel terecht zijn en het is begrijpelijk dat Nintendo dit graag laat zien maar plak dan een sticker op het hoesje en print het NIET! Echt heel stom van Nintendo...

Nu vind ik het echter onbegrijpelijk dat PU zelf hiervoor toestemming heeft gegeven, jullie zijn toch ook gameliefhebbers en een game draait ook een beetje om hoe het wordt gepresenteerd. Een lekker wijf in een jutezak is ook een tegenvaller. PU, jullie hadden dit naar mijn idee moeten tegenhouden met elk greintje leven wat er in jullie donder bruist. Heel erg zonde.

Verder is de PU elke maand weer erg goed, kleine missers hier en daar, maar dankzij oplettende lezertjes kunnen jullie dit aanpassen en perfectie bereiken!

Maarten Blommestijn I Den Haag

Eigenlijk willen we heel hard JE MOEDER schreeuwen, maar dat doen we niet, beleefd als we zijn. Wij geilen nu eenmaal zo ontzettend op onszelf dat we elke kans aangrijpen om onze hoofden of de naam van de PU in de publiciteit te brengen. En wij hebben niets tegen jutezakken met lekkere wijven er in.

OMKOOPSCHANDAAL

Eya Powerboys! Jongens, waar zaten jullie toch met jullie hoofd bij het maken van PU 05? Dan heb ik het in het speciaal over die Assenaar en Edje. Want die schijnbare 'N-dude' weet niet eens hoe oud de bedenker van Donkey Kong, Super Mario en Zelda is! Hij schat hem zelfs te oud in, iets wat me al helemaal teleurstelt.

En dan heeft Edje de fout niet eens onderschept. Jaja, hij zal het wel te druk hebben gehad met zijn kinderen proberen op te voeden of zo (koffie halen?).

Afijn, dat zijn Ed's zaken (hehe) maar Jurjen schreef dus dat Miyamoto 52 jaar is, terwijl hij eind vorig jaar pas Abraham is geworden (dus net iets ouder dan jij bent, Edje. Abraham ben je als je 50 jaar wordt).

Mijn advies nu: ontsla die Assenaar of geef mij zwijggeld! Want als Shigeru dit te horen krijgt zal hij Jurjen (en die werkt voor jullie blad, als jullie het nog niet wisten) nooit meer primeurtjes gunnen, dus aan jullie de keus: jullie ontslaan Jurjen -> géén primeurtjes! jullie geven mij zwijggeld -> Shigeru zal van deze gebeurtenis nooit iets te weten komen...

Bart van Mierlo I Gemert

Een beter idee, wij plaatsen deze brief nooit. En we zullen je vader (Ed kent Hans persoonlijk) eens effe inlichten over jouw wezelachtige praktijken.

MAKKELIJKE MARIO

Ik had eerst een NES daarna een SNES. Ik was altijd gek op de Mario spellen. Ze hadden de juiste moeilijkheidsgraad. Sommige kon ik wel uitspelen sommige niet. De N64 was er al toen ik mijn SNES kocht. De N64 was te duur voor mij toen. Ik wilde geen N64 want mijn favoriete spelserie was niet meer zoals hij was. Hij was te makkelijk geworden.

Rare was een van de beste makers op de SNES met de Donkey Kong serie. Op de N64 maakten ze weer een Donkey Kong, maar die viel zwaar tegen. Daarom stapte ik na twee jaar SNES over naar de PlayStation. Ik heb er nooit spijt van gehad.

Toen de PS2 uitkwam en er ook al bekend was gemaakt dat er ook nog een NGC en een Xbox kwamen, besloot ik af te wachten tot ze er alle drie waren om dan te kijken welke ik het beste vond.

Toen ze er alle drie waren viel de PS2 voor mij al snel af. En ik twijfelde erg aan Nintendo. Ik wist niet zeker of ze hun goede naam weer konden terugkrijgen. Toen ik van Fable hoorde (toen nog Project Ego) besloot ik voor de Xbox te kiezen.

Nu na een jaar Xbox zie ik dat Nintendo het wel beter doet dan met de N64. Fable wacht ik nog steeds op, maar ondertussen heb ik zat goede andere spellen gespeeld op de Xbox.

Nu de consolewars al een jaar bezig is, zie ik dat alle drie de consoles flinke nadelen hebben tegenover de anderen. Nintendo: Nog steeds een kiddie imago en vrijwel geen toppers buiten het kiddiegenre. PS2: Heel groot grafisch verschil met de andere. Xbox: De meeste spellen zijn racespellen en sportspellen. Deze genres verkopen ook wel maar zullen nooit als revolutionair beschouwd worden.

Naar mijn mening wordt het aantal toptitels voor de PC ook minder. Door deze dingen raak ik wat teleurgesteld in de gamesindustrie.

Willem Verhey I Internet

Met de GBA gaat het toch best goed?

STIKKERT 2

Eerst en vooral wil ik me excuseren omdat er reeds een topic op uw forum bestaat met dezelfde klachten. Toch leek het mij goed hier nog eens op terug te komen.
Geachte Jurjen en andere leden van PU, ik weet niet of u hierop kan antwoorden, maar omdat ik tevens niet weet hoe ik de bevoegde mensen van Nintendo kan bereiken richt ik me tot u.
Een dikke maand geleden kocht ik Metroid Prime voor mijn NGC. Op de box was een sticker van Power Unlimited geplakt, mooie reclame dacht ik, niets mis mee. Toch besloot ik de sticker er vanaf te halen met wat 'nagellakverwijderaar'. Ik vind dit, hopelijk u ook, zeer begrijpelijk daar ik een dergelijk mooie box art wel weet te appreciëren. Welnu, gisteren ging ik mijn 'preorder' afhalen bij mijn lokale gameswinkel. Het gaat hier dus over het fenomenale ZeldaTWW; maar wat zag ik nu? De box art print bevat een afbeelding van het PU logo en de score in een opvallende zilveren kleur. WTF? Zo wordt een naar mijn mening zeer stilistische box art 'naar de kloten' geholpen.
Vooraleer de dingen nog erger worden en om in de toekomst dit soort 'bekladdingen' tegen te gaan, deed ik graag langs deze weg een oproep aan Nintendo Benelux/PU: als universitair student economie ben ik me er terdege van bewust dat er aan de launch van zo'n high profile game een hoop marketing etc. aan te pas komt. Toch vraag ik U deze bekladdingen van box arts te laten, zeker voor de fans.
Indien u toch wilt doorgaan scores van spellen op de box te vermelden, is een stickertje zoals bij Metroid Prime meer dan voldoende. Op die manier beslist de klant/fan zelf of hij het er al dan niet oplaat.
Kunt u deze informatie overmaken, weet u wie er deze beslissingen neemt? Alvast bedankt voor de informatie en voor uw begrip.

Tim Soors I Internet

Tim, hoe komt je in godsnaam aan nagellakverwijderaar? Ligt dat in je ladekastje naast je strings, je paardenagenda en het doosje om zelf je kralenkettingen te maken? Speel je daarom zo graag spelletjes met jongetjes in jurken?

TE HOGE CIJFERS



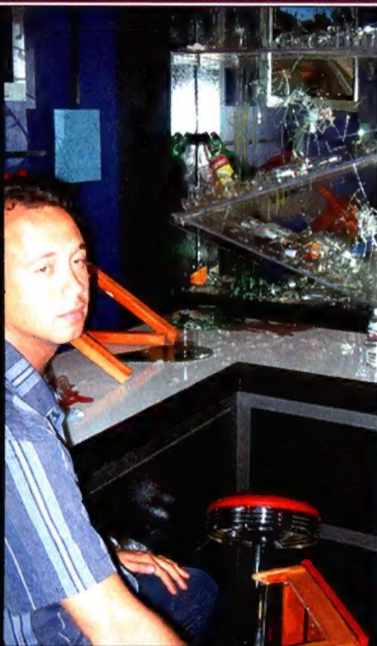
Beste redactie, in deze brief wil ik u aanspreken op ongeoorloofde en onterechte reclame voor Nintendo. Ik denk dat Jurjen iets hogere cijfers geeft dan zou moeten: GTA Vice City 95, Metroid Prime 98, Halo 94: dat zijn toch wel de beste spellen voor de systemen. Ik denk dat ze voor hun eigen systeem een 100 zouden moeten krijgen, omdat het gewoon het beste spel is.
Wil je echter een vergelijking trekken met andere consoles, dan MOET je andere cijfers geven... EN DAAR GAAT JURJEN DE MIST IN! Ik weet dat Metroid en Zelda de beste GameCube titels zijn, maar in vergelijking met Halo of GTA 3 zouden deze twee Nintendo titels niet meer dan een 90 moeten krijgen.
Voor een Nintendo freak is Jurjen dus betrouwbaar, maar voor de algemene lezer die wil weten welke console hij/zij moet kopen, geeft Jurjen een valse indruk van de kracht van de Cube. Ik geef ook toe dat het hele goede spellen zijn, maar ja, als je Halo kent en daarna Metroid, nou dan vliegt Metroid snel weer terug naar de winkel.
Ik vind dat jullie aan de te hoge cijfers voor Nintendo spellen een einde moeten maken. Of dat jullie in het blad een verklaring zetten zoals: de cijfers bij de reviews geven aan hoe goed het spel is in vergelijking met andere games op het platform. Dit houdt in dat een spel dat voor de GameCube een 98 krijgt, niet beter hoeft te zijn dan een PS2 /Xbox spel dat een 94 krijgt.
Ik hoop dat jullie deze brief plaatsen en ik zou zeggen: ga door met jullie blad (maar let op dit kritiekpuntje...)

Peer17 I Internet

Gezien de vele reacties die we krijgen over dat we de Xbox zouden bevoordelen, we PS2-lovers zijn, Nintendo te hoge cijfers geven, de Xbox te kritisch zouden beoordelen, PS2-haters zijn en Nintendo te weinig aandacht zouden geven, zijn we zo vrij te denken dat... jouw brief werkelijk nergens op slaat!

KONINGINNENACHT

Hey Niels. Dat ik je toch op woensdagnacht voor Koninginnedag in het Haarlemse uitgaansleven mocht spotten. Het was denk ik een uur of drie en ik was geestelijk vrijwel compleet verdoofd en toen stond je daar.
Mijn eerste gevoel was dat ik zwaar aan het ijlen of hallucineren was maar het was werkelijkheid. Tien meter van mij verwijderd stond Niels de hoofdredacteur van de PU! Deze kans kreeg ik waarschijnlijk nooit meer in m'n leven dus ik waggel/strompel op je af steek mijn hand uit en krijg response.
Terwijl wij handen schudden, hou ik het meest slijmerige praatje over de PU waar zelfs de meest lovende brieven uit Yo! Post het niet bij halen. Ik vraag wat je hier doet en kom erachter dat we allebei in Heemstede wonen. Moet je nagaan, de held van mijn favoriete blad, woonachtig in mijn dorp.
Ik zie zijn blik afwenden naar een groepje cheesy girls en daarop volgend sluit hij het gesprek af. Ik geef hem nog mee door te gaan met waar hij mee bezig is en dan verdwijnt hij weer in de meute. Wow, mijn dag goed, ik kon heerlijk slapen en genieten tot ik wakker werd met



een kater. Die werd gelukkig al snel verzacht met de gedachte aan de avond ervoor.

Rembrandt I Internet

We hebben er Niels naar gevraagd, maar die kon zich van de hele avond niets meer herinneren... Sorry.

VRAAGJES

He flexe PU redactie ik wou ff zeggen: jullie zijn het beste blad dat ik ooit heb gelezen en ga zo door. Maar ik heb een aantal vraagjes.
1.Zou er misschien nog een tweede versie van Splinter Cell uitkomen?
2.Worden er op de PU Game Awards ook games verkocht?
3. Komt er een nieuwe versie van GTA uit?
4. Wanneer wordt de controller van Splinter Cell verkocht?
5. Komen er nog cheats voor Splinter Cell op de PS2 in jullie blad?

Hitman 2 I Internet

1 Ja
2 Nee
3 Ja
4 Nu
5 Nee
Zou je de volgende keer de vragen ietsje moeilijker kunnen maken, deze vijf kon Jeroen zelfs beantwoorden.

TE HOGE CIJFERS 2

Ik mail is ff om te zeggen dat Jurjen wel heel gemakkelijk punten geeft aan een game. De laatste maanden Zelda 97 en Metroid Prime 98, het mogen dan wel heel goede games zijn, ik vind deze punten toch te veel. Hoeveel gaat hij de volgende Zelda geven, een perfecte score misschien. Volgens mij is hij als Nintendo freak (je hebt het logo op je been of je hebt het niet) een beetje te gemakkelijk met het uitdelen van punten aan Nintendo games.
Niet dat ik iets tegen Jurjen heb ofzo want zijn tekstjes zijn leuk om te lezen alleen snap ik zijn manier van punten geven niet.

Greets Davy I Internet

In Assen vinden ze het al prachtig als het beweegt.

SEEN AT E3

GRAN





TURISMO 4

Ouderwets genieten geblazen



■ *Gran Turismo 4 was een van de absolute toppers van de E3. Boris en J.J. speelden enkele uren 'behind closed doors' met het nieuwe spel en spraken met Kazanori Yamauchi, de kleine grote man achter een van de succesvolste raceseries aller tijden. Boris bijt het spits af en halverwege het verhaal zal J.J. het stuur overnemen.*

Lang hadden we uitgekeken naar onze eerste kennismaking met Gran Turismo 4. Het was voor zowel J.J. als mij al bij voorbaat een van de hoogtepunten van de E3.
Al weken van te voren waren we bezig om een exclusief interview met de grote man van Polyphony Digital te regelen. Mr. Yamauchi bleek op het laatste moment beschikbaar en met trillende knieën liepen we naar binnen om de grote meester zelf eens aan de tand te voelen.

PERFECTIONIST

De oplettende lezer weet misschien nog wel dat we Yamauchi al eens eerder geïnterviewd hebben. Dat was in het kader van ons bezoek aan de Tokyo Gameshow in hetzelfde jaar dat de PlayStation 2 voor het eerst aan de wereld getoond werd. Yamauchi bleek toen een perfectionist van de bovenste plank te zijn. Hij vloog de hele wereld over om in eigen persoon plaats te nemen in de bolides die hij in zijn game wilde verwerken. Daarbij viel ook wel eens wat blikschade te betreuren want de man is er niet vies van om zijn bolide zo nu en dan in de vangrail te planten.

"SONY VOELT DE HETE ADEM VAN ANDERE RACEGAMES, MAAR NIET ÉÉN KAN TIPPEN AAN DE DIVERSITEIT EN DETAILS VAN GT 4."

Dat was voor Gran Turismo 2000, een game die hier gewoon is opgegaan in Gran Turismo 3. De verkoopresultaten van de game waren verbluffend goed en ik twijfel er niet aan of dat zullen ze voor Gran Turismo 4 ook weer zijn.
Dat zeg ik niet alleen omdat ik de game zo lekker vind spelen maar dat heeft ook te maken met de air van succes die er rond het spel hangt. Sony slaagt er keer op keer in om deze game neer te zetten als de moeder van alle racegames en Polyphony wist die hoge verwachtingen tot nu toe steeds waar te maken...

GENIETEN

Sony voelt de hete adem van andere racegames in de nek. Colin McRae 04, Project Gotham 2 en Sega GT Online hebben bij elkaar net zoveel kwaliteit als wat je in Gran Turismo vindt, maar geen van allen kunnen ze tippen aan de diversiteit en details van GT 4.
Gran Turismo 4 is zeker niet de perfecte rallygame maar het is wel heel erg goed. We hebben een rally level gespeeld en de soepelheid waarmee je de track doorkomt is indrukwekkend. Het is niet zo moeilijk als in de Colin McRae games maar het komt wel heel dicht in de buurt.
De asfalt races zijn de basis van de Gran Turismo games en ook deze keer bereikt de game daar grote hoogten. Zoals J.J. je straks zal vertellen hebben we twee levels gespeeld en dat was weer als vanouds genieten geblazen.

Je kunt als speler kiezen om hulp te krijgen bij het remmen en sturen en als je dat uitzet wordt de game echt heel erg pittig. Ik ben benieuwd hoe dit gaat werken in de online optie omdat je er dan vanuit gaat dat een online game of met of zonder bepaalde hulp-opties wordt gehost.
Helaas konden we dit niet zelf uitproberen op de speciale GT 4 stand want op een of andere manier was de game alleen speelbaar in singleplayer. Dit ondanks de eerdere aankondigingen van Sony dat ie multiplayer speelbaar zou zijn.

TOCH 'ONLINE' SPEELBAAR

Tot onze grote verbazing was Gran Turismo 4 wel via een LAN speelbaar op de voor iedereen toegankelijke PlayStation booth op de beursvloer. Sterker nog, Sony had een enorme competitie georganiseerd voor de aanwezige gamers. Ze hadden maarliefst zes enorme setups in een kring gezet waarin met mooie Logitech stuurtjes geraced kon worden tegen elkaar. Alle deelnemers kregen een T-shirt en de winnaars gingen er met een vette pet vandoor.
Opvallend dat Sony de game hier dus wel in netwerk mode had lopen en in hun speciale GT-stand niet. We hebben een tijdje naar de races gekeken en het was duidelijk dat de game super soepel liep en geen enkel teken van lag toonde. J.J. en ik hebben nog even in de rij gestaan om zelf mee te doen maar na een kleine 20 minuten wachten hielden we het voor gezien. Er moet gewoon te veel gespeeld worden op de E3 om zolang te kunnen wachten.
Het was trouwens opvallend dat de aanwezige gamers best goede tijden



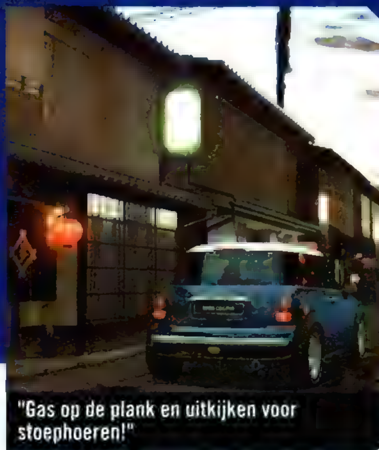
Ik zou dat toch alleen durven als er een stevige vangrail zou zijn, of als ik een parachute zou hebben, of een schietstoel, of een krat Bacardi...



Da's altijd lastig; pootje-over rechtsom.


'U ziet auto's met het stuur rechts en met het stuur links in één race. Mag dat?'


Kijk, die blauwe krijgt door dat er een ideale lijn is.


"Gas op de plank en uitkijken voor stoephoeren!"


Dit zou zo een scène uit 'Scent Of A Woman' kunnen zijn. Jeweettoch met Al Pacino als blinde in een Ferrari.

aan het neerzetten waren. Het leek ons dan ook zonneklaar dat de hulp bij het sturen en remmen aangezet kan worden in de multiplayer games. Interessant.

DE GEHEIME HAL

Gelukkig waren we niet verplicht ons te mengen in de enorme massa rond de Sony booth om daar Gran Turismo 4 te spelen. De titel is zo belangrijk voor Sony dat ze een speciale zaal hadden ingericht ver boven de showvloer. Alleen journalisten waren uitgenodigd om daar een presentatie bij te wonen, developers te interviewen en onder het genot van een speciaal flesje PlayStation water te genieten van de actie in Gran Turismo 4.
Wij hadden de weg naar die speciale zaal al snel gevonden en toen we eenmaal doorhadden hoe de deur open moest (jaaa, ik zweer het) en we ons langs de breedgeschouderde bewakers hadden gewurmd, kon de pret beginnen.
De hal was perfect ingericht. Naast enkele grote plasmaschermen waar PlayStations op waren aangesloten, waren er ook een heleboel kleinere flatscreen schermen waarop eindeloos gespeeld kon worden.
Op de eerste dag was het nog vrij druk en hadden we even moeten wachten voordat we aan de beurt zouden zijn. Omdat we op de E3 geen minuut te verliezen hadden, zijn we weggegaan en op de laatste dag terug gekomen.
De hal was toen officieel gesloten en wij konden samen met een paar gezellige security guards aan de slag met de game. Nadat we de gezellige guards hadden uitgelegd hoe de coffeeshop scene er in Amsterdam uitziet en hen verzekerd hadden dat je echt gewoon op straat mag blowen, konden we aan de slag.

> "VOORAL HET RALLY RIJDEN IS STUKKEN VERBETERD EN KAN NU WEDIJVEREN MET DE BESTE GAMES UIT DAT GENRE."

CAMARO

Op het eerste gezicht zag de interface van de game er een stuk beter uit, vooral overzichtelijker en logischer. Geen tienduizend opties meer die allemaal weer leiden naar tienduizend andere opties maar een gewone simpele, begrijpelijke interface. Gefeliciteerd Polyphony, daar waren we wel even aan toe.
Ik was blij dat ik in drie klikken in een race zat maar ik was nog blijer toen ik de auto's zag die we deze Gran Turismo kunnen verwachten. Na het succes van Sega GT waarbij je met klassieke Amerikaanse auto's kunt racen, hebben ze bij Polyphony ook besloten om deze enorme catalogus aan de game toe te voegen.
Een prachtige Camaro en een spectaculaire Mustang zagen we in de speelbare demo en toen ik zag dat je zelf de kleuren van de wagen kunt kiezen werd ik pas echt gelukkig. Twee klikken verder reed ik met mijn oranje en zwarte Camaro mijn droomrace. De wegligging van het ding was perfect en echt authentiek. Veel klassieke racewagens uit de jaren 60 en 70 staan erom bekend dat ze bij hoge snelheden hun stabiliteit verliezen en een beetje gaan slingeren. Toen een paar jaar terug iedereen Amerikaanse bakken ging kopen en daar nieuwe motoren in begon te bouwen, werd dit probleem pas echt een probleem als je begrijpt wat ik bedoel. In ieder geval was het resultaat in Gran Turismo heel erg authentiek.

GEEN DAMAGE!

Zoals je in het interview met Mr. Yamauchi kunt lezen, is er ook deze keer geen vehicle damage in de game te zien. Dat vind ik onderhand een groot probleem worden. Wat is een auto als je hem niet stuk kunt rijden?
Polyphony en Sony staan traditioneel zwak in hun schoenen als het gaat om hun onderhandelingen met de grote autofabrikanten. Nog nooit zijn ze er in geslaagd om deze deal rond te krijgen en het wordt de hoogste tijd. Misschien dat ze iets kunnen verzinnen met het downloaden van een extra patch waarbij je



wel damage kunt oplopen.
Het gaat mij er niet om dat ik een auto kapot kan rijden zoals in Grand Theft Auto of zo maar ik wil gewoon wel dat als ik een vette crash rij, dat daar gevolgen aan verbonden zijn. Op dit ogenblik is er wel schade maar die zie je niet. Nou daar zitten we natuurlijk helemaal niet op te wachten.
Al met al is deze Gran Turismo 4 een genot om mee aan de slag te gaan. Er zijn ons wel al wat minpuntjes opgevallen maar begrijp me niet verkeerd; deze game is de shit. Het is echt top of the bill en ik denk dat de vernieuwingen die Polyphony steeds doorvoert precies genoeg zijn om de game aan de top te houden.
Gelukkig is de concurrentie wel druk bezig om de afstand te verkleinen want met titels als Colin 04 en Project Gotham 2 worden de gamers er alleen maar beter op natuurlijk.
Oké, tot zover mijn eerste rondjes met GT 4, J.J. stap maar in, de stoel is nog warm...

NIET HUILEN

Toen ik de demo van GT 4 opstartte (lekker warm stoeltje Boris), had ik een beetje het gevoel dat ik met GT 3 A spec aan het spelen was, en dit gevoel zou de rest van de dag niet weggaan.
Hé, niet huilen meteen, we worden hier betaald om kritisch te zijn en ik zag ook echt wel het grafische verschil met GT 3 en weet verder dondersgoed dat het niet makkelijk is om een vernieuwende racegame te maken. Het genre is immers tot op de bodem verkend.
Dat geldt helemaal voor een op eenzame hoogte staande titel als GT. Het kan daarom best zijn dat Yamauchi de grenzen van het genre bereikt heeft en alleen nog maar kleine verfijningen aanbrengt.

LOGITECH KOMT MET NIEUW STUURWIEL

Als alles goed gaat zal Grand Tursimo 4 straks ook in een package met een stuurwiel te koop zijn. We konden op de beurs alvast aan de slag met de verbeterde versie van de GT-Force.
Het meest opvallende aan het stuur is dat het helemaal rond kan draaien, dus moet je in pittige bochten hand over hand gaan. Dit maakt het sturen niet alleen stukken realistischer maar ook lastiger.
Vooral bij een drift was het moeilijk om precies die hoeveelheid tegenstuur te geven die nodig was om de auto uit de slip te trekken. Maar ja, niemand zegt ook dat racen makkelijk is.
Zelf denken we dat de game gewoon nog de nodige finetuning moet ondergaan en dat het gezwabber dan minder prominent aanwezig zal zijn.

ONLINE?

De enige mogelijke echte vernieuwing is de online-optie en die werd weliswaar op ons introscherm aangekondigd maar was nog niet speelbaar. Dat was volgens mij wel de bedoeling, want waarom anders dat woord "network" op het beginscherm. Ik bedoel, Yamauchi gaf aan dat er straks ook nieuwe speelmodes zullen zijn, maar die stonden niet op dat scherm. Dan hadden ze "network" ook kunnen weglaten. Scheelt toch een hoop gezeik van de aanwezige pers.
Ik vermoed daarom dat het hier een last minute beslissing betreft (er werd immers wel via LAN gegamed op de beursvloer) en dat de echte online code gewoon nog niet lekker werkte. Ga er daarom maar vanuit dat je GT4 straks online kunt spelen en dat er een aantal nieuwe racemodes bij komen.
Ik zou ook niet anders verwachten van een perfectionist als Yamauchi, zeker gezien het feit dat je in concurrent Project Gotham 2 op de Xbox wel online kunt racen. Dat laat die gast echt niet op zich zitten.

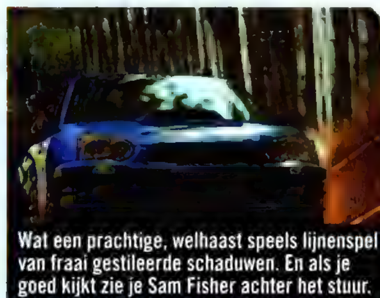
GRAFISCH SNOEPJE

In totaal kon ik op drie tracks te keer gaan. Een rallytrack (Grand Canyon), een track op de racebaan (Tsukuba circuit) en een rondje scheuren door de stad (New York).
Grafisch is het allemaal top notch, geen van de huidige racers op de PS2 die daar ook maar een beetje bij in de buurt komt. Vooral de Grand Canyon track is een lust voor het oog. Je kunt zo ver kijken als je wilt. Ook New York zag er levendig uit met veel verschillende lichtreclames en wapperende vlaggen.
Alleen dat stomme publiek is nog steeds zo plat als een dubbeltje. Dat kan niet meer. Ik ben echter bang dat Yamauchi daarvoor geen polygoontjes meer over heeft. Die zitten allemaal in de wagens en de directe omgeving. En dat zie je ook. De wagens glimmen je tegemoet, maar dat deden ze eigenlijk ook al in deel 3 en de A spec-versie, alleen nu nog ietsje meer.



Hoe die Makinen 'm altijd zo netjes door die poortjes weet te mikken... Helmpje af hoor.


Ach nee toch, staan die smerissen weer verdekt opgesteld met hun laserpistooltjes.


Wat een prachtige, welhaast speels lijnenspel van fraai gestileerde schaduwen. En als je goed kijkt zie je Sam Fisher achter het stuur.


Dat lijkt heel flink zo langs het randje maar hij heeft net in deze coverview gelezen dat de auto's geen schade op kunnen lopen.

VERNIEUWINGEN HOUDEN

INTERVIEW MET KAZANORI YAMAUCHI



PU: Wat is het grote verschil tussen Gran Turismo 3 en 4?
Y: De physics-engine is behoorlijk aangepast zodat de wagens beter reageren en er ook beter uitzien. Ook de omgeving is veel levendiger. Verder zal de A.I. flink aangepast worden. De CPU's reageren veel menselijker en volgen niet meer stomweg hun voorgeprogrammeerde lijn. Tenslotte zijn er veel nieuwe wagens en tracks.
PU: En de online optie...
Y: Daar kan ik nu niets over zeggen. We zijn er mee bezig, maar we stoppen het er niet eerder in voordat het echt goed werkt.
PU: Wat een pr-praat. Sony geeft zelf aan dat GT 4 online gaat en het woord netwerk staat al op het introscherm. Jullie kunnen het niet maken om niet online te gaan, dan is GT 4 niet meer dan een opgepoetste versie van GT 3!
Y: ...
PU: Gaat u nog nieuwe speelmodes in GT 4 introduceren?
Y: Daar mag ik niks over zeggen.
PU: We gaan lekker. Oké, we lazen op internet dat er 2000 wagens in GT 4 komen te zitten. Klopt dat?
Y: Huh, waar heb je dat vandaan? Dat halen we nooit. Nee, er zitten 500 auto's in, die je kunt gebruiken op 50 tracks.
PU: Kunnen ze stuk?
Y: We hebben lang onderhandeld maar daarover konden we geen overeenstemming met de licentiehouders bereiken. Ze blijven dus heel.
PU: Heb je ze alle 500 zelf uitgeprobeerd in het echt?
Y: Niet allemaal. Dat kost te veel tijd. Ongeveer 250 heb ik er uitgeprobeerd. We zijn daarvoor zelfs naar de VS en Europa gegaan om ze bij de fabrikant te checken.
PU: Heb je er een stuk gereden?
Y: Nee, ze bleven allemaal heel. Ik rijd in Japan echter ook mee in de Volkswagen Beetle Cup en daar heb ik er wel eens eentje op zijn kop gezet. Die was total loss.
PU: Cool!

WAGENPARK

De aantrekkingskracht van GT 4 zal wederom voor een groot deel liggen in het uitgebreide wagenpark. In totaal zullen er zo'n 500 bolides aanwezig zijn. Yamauchi beloofde niet alleen veel nieuwe modellen, maar gaat ook terug naar het verleden, zoals Boris al aangaf. Hoe ver weten we niet precies, maar het schijnt dat er een aantal modellen uit de jaren '30 komen. Ook zijn er Formule GT, Chevrolet SSR, Nissan Fairlady Z LM Edition, Mazda RX-8 LM Edition, Honda NSX-R LM Edition. Dat zijn dus Le Mans bolides, gewone burgervehikels, Japanse racemonsters, klassieke Europese sportwagens en een aantal vreemde vogels (de Cappucino) op één en dezelfde track. En allemaal met een duidelijk andere wegligging, zodat elk rondje weer een nieuwe uitdaging is.

> "GRAFISCH IS HET ALLEMAAL TOP NOTCH, GEEN VAN DE HUIDIGE RACERS OP DE PS2 DIE DAAR OOK MAAR EEN BEETJE BIJ IN DE BUURT KOMT."

1 bolides unlockable.
De New York track liet goed zien hoe divers het wagenpark zal zijn: Chevrolet Corvette Stingray 350, Lotus Europa Special, Nissan 240ZG, Chevrolet Camaro Z28, Alpine Renault 1600S, Alfa Romeo Giulia Sprint GTA, Isuzu 117 Coupe, Toyota Corolla Levin 1600GT Apex, Plymouth Barracuda 440-6, Pontiac GXP, Toyota Supra Twin Turbo (oude versie), Honda Prelude Type-S, Suzuki Cappucino, Chevrolet Chevelle SS, Pontiac GTO, Mitsubishi Lancer Evolution VIII, Subaru Impreza WRX Sti, Plymouth Prowler, Pontiac Vibe

LET'S HIT THE ROAD

Ik heb de drie tracks met verschillende wagens bereden en moet zeggen dat het een overwegend positief gevoel bij me teweegbracht. Vooral het rally rijden (Grand Canyon) is stukken verbeterd en kan nu wedijveren met de beste games uit dat genre.
Opvallend is dat de ene auto duidelijk beter in de hand te houden is dan de andere. Of dit nu aan de keuze van de banden of een nog niet goed afgewerkte besturing lag, kon ik niet goed achterhalen. Vooral op het circuit van Tsukuba vloog ik

SONY • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.US.PLAYSTATION.COM/GAMES


Sinds de vogelpest moet Tommi het zonder Pino doen. Een bijrijder met een vervoersverbod, da kan nie hè?



Kijk dit zijn nou van die doorkijkjes, waarvan ze in Assen zeggen 'Kaik, da's nau un machtig mooi doorkiekje'.

GRAN TURISMO AAN KOP


Colin gaat er vol in, maar Tommi is da bommi (en Jos de klos).



"Stoppen, we hadden hier tóch linksaf gemoeten!"


Jongens wat een chaos laatst. Was me toch die band leeggelopen...


Hé, er komen af en toe toch mensen kijken naar die wedstrijden.


Oké windtunnels zijn nuttig, maar deze zijn in een tosti-ijzer gestroomlijnd.


"Zo, dat lucht op. En nu snel weer verder!"


Ik zou zo'n screen weleens in Amsterdam willen zien, met overal stront, injectienaalden, zwervers, reclamefolders, lege bakjes patat, bierblikjes...

nog wel eens van de baan.
De verbetering van de A.I. kon ik nog niet helemaal terugvinden. Inderdaad weken de auto's soms van hun lijn als ik net iets eerder de bocht insneed, maar even zo vaak ramden ze me frontaal van de baan. Op dat vlak zal Yamauchi dus nog iets beter zijn best moeten doen.
De cameraview kende twee posities: schuin boven de wagen en vanuit de cockpit. Allebei werkten ze prima, alhoewel het third car perspectief je soms het zicht op de weg ontnam. Ronduit klote zijn wederom de onzichtbare muren. Bijna elke zichzelf respecterende racer kent tegenwoordig een zekere mate van vrijheid. Maar niet GT 4, daar mag je de baan niet af. Een aanfluiting. De reden is volgens mij vrij simpel; Yamauchi heeft zo veel polygonen in de auto's en directe omgeving gestopt, dat ie niets meer over heeft voor iets wat langs het circuit plaatsvindt.

CONCLUSIE

Al met al ziet het er goed uit. Ik heb zo mijn aanmerkingen op het spel, maar verwacht dat Yamauchi die, perfectionist als hij is, er uit zal halen. Dit was gewoon een hele vroege build.
Verder moet een groot deel van de aantrekkingskracht komen uit de online optie, want mocht die er onverhoopt toch niet inkomen dan boet GT 4 aardig wat meerwaarde in ten opzichte van z'n voorganger.

VERWACHT: DECEMBER 2003

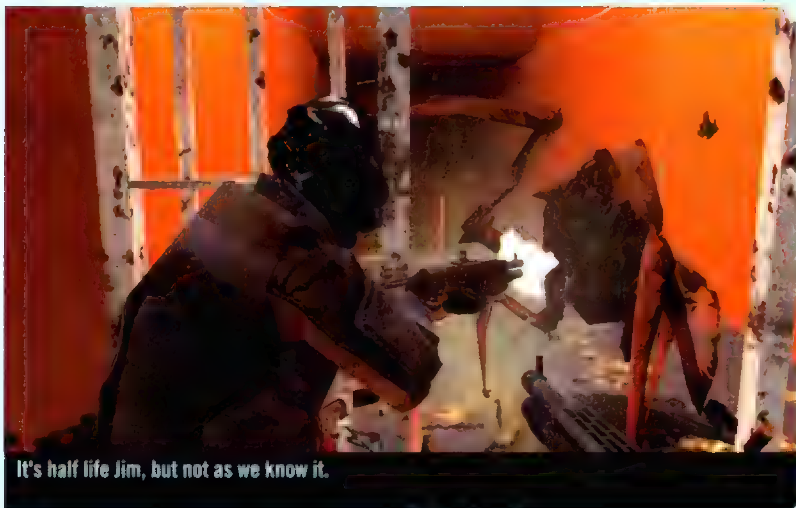
SEEN AT E3

HA

Torenhoge verwa

■ *Half-Life 2! Half-Life 2! Half-Life 2! Half-Life 2! Half-Life 2! Half-Life 2! Half-Life 2! Half-Life 2! ... Gaat het weer een beetje, Meneer Meijroos?*

Eindelijk! Half-Life 2 bestaat! Na ruim vier jaar komt er eindelijk een vervolg op de beste shooter aller tijden. Het nieuws rond de aankondiging van Valve's bizar lang stilgehouden nieuwe project eind april/begin mei was een fraai staaltje shock & awe.
En zoals het bij aankondigingen van grote titels gaat, werd ook deze keer het mediacircus van stal gehaald. Natuurlijk hebben we respect voor bladen die de primeur hadden en zouden we keihard liegen als we er niet dolgraag bij hadden willen zijn toen Valve de eerste gameplay toonde aan de pers (hoewel wij geen twaalf pagina's voor één game vrij kunnen en willen maken).
Minder respect hebben we voor media die buitenlandse bladen één op één overnamen om te faken dat ze 'erbij waren'. Ook de uiterst kinderachtige World Exclusive Preview van een niet nader te noemen Engels blad was volkomen misplaatst. Onze zuiderburen van PC Gameplay waren bijvoorbeeld eerder. En daar neem ik mijn petje graag voor af. Bij deze...


It's half life Jim, but not as we know it.

IN HET GEHEUGEN GEGRIFT

Waarom dit relaas over andere media? Omdat het aangeeft hoe groot de impact van Half-Life was en is voor de game community. Het spel bracht een revolutie teweeg in het genre van first-person shooters in het bijzonder, en in games in het algemeen.
Een shooter met een meeslepend verhaal, met een antiheld die moest overleven in een wereld die van het ene op het andere moment in totale chaos veranderde. Levensechte scripted sequences die we nog nooit eerder in een game hadden ervaren waardoor de wereld waarin je als Gordon Freeman ronddoolde nog overtuigender leek.
En bovenop dit alles een vernuftige A.I. met computergestuurde tegenstanders die je in het stof deden bijten. Wie herinnert zich niet de Special Forces die het Black Mesa complex moesten ontdoen van aliens en menselijke getuigen. Nooit eerder gaven computer vijanden zoveel tegenstand. Tenminste, totdat de acrobatische elite units - die nagenoeg onverslaanbaar leken - ten tonele verschenen: dodelijk en razendsnel.
Het zijn spelmomenten die bij velen van ons in het geheugen gegrift staan en die we nog vaak ophalen, als opa's die hun kleinkinderen onderwijzen over de hongerwinter.

NIEUWE KONING

De wereld verwacht van Half-Life 2 wederom een mijlpaal, een sprong met de zevenmijlslaars, een grens die doorbroken wordt.
Unreal 2 kon de hooggespannen verwachtingen niet waarmaken, Doom III moet bewijzen dat het meer in huis heeft dan bizar mooie graphics en scary monsters en Half-Life 2 zal op alle facetten moeten pieken. Die opdracht eisen de fans en die handschoen heeft Valve opgenomen.
Ze hadden heel makkelijk een ander spel kunnen gaan maken. Een spelhoes met de wervende tekst 'van de makers van Half-Life' zou zeker ver-

LF-LIFE 2

chtingen nu al waargemaakt!?

kopen. Maar de afgelopen vier en half jaar heeft Valve andere developers add-ons eruit laten poepen, de Counter-Strike community voorzien van vele patches en upgrades en Modders vrij spel gegeven.
Met de feedback van de nog altijd groeiende HL en CS achterban, ging de ontwikkelaar van HL 2 naar de tekentafel en heel stilletjes, haast in het geniep, aan het werk. Het resultaat kunnen we deze herfst tegemoet zien.
Zolang konden wij natuurlijk niet wachten en op de afgelopen E3 keken we achter gesloten deuren dan eindelijk naar de game. Niels en ik wurmden zich door de lange rijen en kwamen totaal verbouwereerd terug. Wat we zojuist hadden gezien was toch nagenoeg onmogelijk? Een spelwereld waar alles interactief was, waar geen voorwerp meer vastgeplakt zat aan muren of aan de grond bevestigd was, met de meest belachelijk mooie en echte graphics die we ooit in een game hebben mogen aanschouwen? Wat is hier in hemelsnaam aan de hand?!!!

TECHNOLOGIE

Wat heb je nodig om anno 2003 de nieuwe koning van het FPS genre te worden? Laten we de belangrijkste criteria eens loslaten op HL 2 aan de hand van de informatie die tot nu toe bekend is en onze hands-on (en alle verwachtingen overstijgende) indrukken van de afgelopen E3. Belangrijke criteria daarbij zijn graphics die de speelwereld tot leven wekken, de aanwezigheid en opstelling van mensen en wezens in die speelwereld, en de spanning die de avonturen in diezelfde spelwereld met zich mee brengen.
Graphics spelen bij shooters vermoedelijk een grotere rol dan bij elk ander genre. De term first-person shooter staat bijna gelijk aan ' snelle videokaart', 'polygonen', 'schaduweffecten', 'bumpmapping', ' vertex shader' en ' dynamic shadow'. Allemaal dure termen die ervoor zorgen dat het licht voor realistische, mooie schaduwen zorgt, dat water reflecteert en oogt als echt water en dat de omgevingen er natuurgetrouw uitzien en overeenkomstig reageren op je acties.
HL 2 maakt gebruik van een inhouse gemaakte engine: de V-Source. Ik ben blij dat Valve geen dure en bekende licentie gehuurd heeft want op die manier gaan alle spellen op elkaar lijken. Bovendien is de V-Source tot alle technische hoogstandjes in staat en nog veel meer. Sterker, we kunnen zonder twijfel stellen dat de engine van Valve die van Doom III overtreffen zal. Zal Doom III zich voornamelijk richten op donkere, nauwe gangen en panische ruimten in spacestations, HL 2 kan zowel indoor als enorme open outdoor levels aan, zonder iets aan detail in te boeten.

INTERACTIE

Een ander stokpaardje van Valve's inhouse techniek is de ongelofelijke interactie met de omgeving. Interactie met de omgeving zorgt dat nagenoeg alles kapot of beschadigd kan worden door de vele kogels die men over en weer naar elkaar knalt. Blik kan indeuken, hout kan versplinteren, radio's, deuren en tafels kunnen door een explosie aan stukken vliegen en door de lucht slingerende brokken hout kunnen vervolgens weer andere voorwerpen raken of vijanden beschadigen. En dit gaat veel verder dan we tot nu gezien hebben. Neem een schutting met acht verticale planken, bijeen gehouden door twee horizontale planken. Schiet je nu de twee horizontale planken eraf dan kletteren de andere acht op de grond. Schiet je delen er willekeurig af en de splinters en stukken houten vliegen door het scherm, waardoor de beschadigde schutting begint te wiebelen. Schiet je vervolgens nog meer planken weg dan zullen de horizontale planken aan een kant naar beneden ploffen, terwijl de spijker aan de andere kant hem nog net op zijn plaats houdt.
Dit zijn geen voorgeprogrammeerde events maar verschillen per keer. Het hangt er maar net van af waar je schiet en met welk wapen. Dit geldt ook voor tonnen, steen, tafels, apparaten, lappen stof, elektriciteitsdraden en ga zo maar door.

CS & TF SEQUELS?

De V-Source engine is relatief makkelijk voor Modders om mee aan de slag te gaan. Als een ding duidelijk is, is het hoe belangrijk de Mod community was voor HL. Niet onbekende games als Counter-Strike, Team Fortress en vele andere mods worden nog steeds door vele tienduizenden gamers gespeeld en nog altijd komen er nieuwe Mods uit. Vervolgen op CS en TF liggen dan ook zeker in de planning én stukken sneller dan we op HL 2 hebben moeten wachten, dit heeft Valve inmiddels bevestigd.

> "DE WERELD VERWACHT VAN HALF-LIFE 2 WEDEROM EEN MIJLPAAL, EEN SPRONG MET DE ZEVENMIJLSLAARS. "

ZWAARTEKRACHT GUN

Je kunt vervolgens ook spelen met je omgeving. Een van de experimentele wapens is een soort zwaartekracht gun, deze schiet een zoemende blauwe straal uit, waarmee je tonnen, tafels stoelen en dergelijke kunt 'oppakken' en met een enorme stoot vervolgens weg kunt schieten. Een flinke ton met explosief materiaal van een afstand op een brandende tafel neerwerpen en je krijgt een inferno als resultaat. Vijanden worden niet langer bevochten met wapens alleen, ook de omgeving is inzetbaar. Een andere scène liet een gevecht zien met een enorme Strider (zie pag. 22). In een


Alle obers uit de stad werden aan een streng verhoor onderworpen. Men moést er achter komen, wie er een steakje had laten vallen.


De winnaars van de postcode-kanjer beseften nog nauwelijks wat hen was overkomen.

verwoeste stad kwam het enorme monster uit het niets opdagen. Om het beest af te leiden zoog Gordon met zijn weirde wapen de letters van een voormalig hotel van de gevel. En ook deze schoot hij naar de Strider. Niet dat het veel uithaalt tegen deze angstaanjagende vijand, maar het feit dat het kan is subliem!

PHYSICS

Ook (al dan niet dode) lichamen kun je oppakken met de experimentele gun van Gordon. Pak je een lijk van een SWAT soldaat bij zijn been vast dan kun je er mee ronddolen in de lucht terwijl de rest van zijn lichaam er laveloos onderbungelt. Net als of je een trekpop aan een touwtje vastpakt en heen en weer zwiert. Menselijke vijanden sterven vol dramatiek en we zijn eindelijk verlost van de lijken die boven een trap blijven zweven. Schiet een guard neer bij een reling en hij strompelt naar de reling, valt achterover het water in, zinkt naar de bodem om vervolgens omhoog te komen en afhankelijk van de golven in het water nog even naar links of naar rechts de Black Mesa waren doodserieus. Dat kwam voor een groot deel door de aanwezigheid van bewakers en wetenschappers die je op weg hielpen maar die er ook voor zorgden dat je voortdurend op je tellen moest passen wanneer er weer een arme ziel uiteen werd gereten of op pijnlijke wijze om het leven kwam. De wereld om je heen leefde en de menselijke factor bleef om de hoek kijken.
HL 2 laat de speelwereld wederom fenomenaal tot leven komen en een uitvloeisel daarvan is je sidekick Alyx die je van tijd tot tijd bijstaat in het heetst van de strijd. Door middel van oude en nieuwe onderzoeken op het gebied van lipsync en emotionele expressie hebben de knappe koppen van Valve ervoor gezorgd dat NPC's zeer nauwkeurig en levensecht spreken waarbij emoties en gezichtsuitdrukkingen bij hun stemming passen. Zo zagen we de mysterieuze man met het koffertje de meest uiteenlopende gezichtsuitdrukkingen maken waarbij zelfs de iris in zijn oog van grootte veranderde.
Ook Alyx weet zich op verschillende



EEN SPEL DAT GESCHIEDENIS GAAT SCHRIJVEN

verder te drijven. Indrukwekkend, to say the least.

OVERTUIGING

De speelwereld waarin Gordon rondrent moet overtuigend zijn. Het knappe van het oorspronkelijke HL was dat je op een gegeven moment niet meer doorhad dat je een spel aan het spelen was. Nee; jij wás Gordon Freeman en de avonturen in manieren te uiten waarbij bijna vijftig gesimuleerde oogspiertjes ervoor zorgen dat ze je volgt met haar ogen en haar angst, blijdschap, afkeer, verbazing en oplettendheid herkenbaar en fraai in beeld komen.
Ook vernuftige A.I. van neutrale NPC's enerzijds en aliens en vijanden anderzijds, zorgen voor angstaanjagende confrontaties en achtervolgingen. Geen standaard prescripted gedragingen maar steeds weer anders en onberekenbaar, zodat je voortdurend op het puntje van je stoel zit. Dit alles

NETTO UREN GAMEPLAY

First-person shooters worden met de jaren steeds mooier maar tegelijkertijd ook korter. Kijk naar Max Payne en Unreal 2. Grafisch top maar (te) snel uitgespeeld.
HL 2 belooft in ieder geval minimaal 30 à 40 uur gameplay verdeeld over twaalf hoofdstukken die op hun beurt weer onderverdeeld zijn in kleinere stukken. En dan hebben we het puur alleen over de singleplayer. Over multiplayer is nog niets bekend.


Het rijden in auto moet een ongekende vrijheid bieden...


Het zag er alleen nog een beetje buggy uit... Hahahaha.



wereld. Niet langer hoef je te vertoeven in Xen. De buitenaardse wezens hebben gezien wat er te halen valt en komen terug; alleen deze keer massaler en veel sterker. Natuurlijk zijn er meer monsters. Zo is er de enorme grote Strider, een alien die op een soort van drie gigantische lange stelten loopt en laserstralen afvuurt. Deze Striders vullen het hele scherm, beuken zonder pardon door bouwvallen en muren heen en zijn enorm sterk. Met hun lange poten kunnen ze ineens mensen doorboren en naast hun lasers hebben ze een allesverwoestende bom die gepaard gaat met een enorme luchtverplaatsing.
Dan zijn er de uit hun krachten gegroeide, tor-achtige wezens; de Ant Lions. Met de camouflage van een leeuw maar het pantser van een insect zijn deze kaken klikkende bugs zeer gevaarlijke baddies.
Toch kunnen deze creeps je ook helpen. Zo verkrijg je op een gegeven moment in het spel een soort eieren maarmee je Ant Lions kunt lokken. Deze beesten doen dan alles wat je ze opdraagt en zo kun je deze in een gang vol special commando's dirigeren, zonder dat jij een kogel hoeft op te vangen.


Da's vaste prik; oostenwind aan zee, dan heb je last van Ant Lions.

heeft deze gedrochten vervaardigd? Ook de supersnelle ninja-achtige elitecommando's zijn weer van de partij; alleen nu in een moderner jasje. We spotten ook een soort gemaskerde knokploegen en er is menselijk verzet.


Goh, die zal een hoge toiletpot nodig hebben.

"HET GEBEURT NIET IEDERE DAG DAT JE DE TOEKOMST VAN PC GAMING MAG MEEMAKEN."

wordt nog eens versterkt door de lekkere looks met dank aan de eerder besproken technologie.

ANGST & MYSTERIE

Als speler was je in het oorspronkelijke HL voortdurend op je hoede. Achter iedere hoek kon een zombie schuilen of zo'n kleine headcrab naar je gezicht happen.
In deel 2 draait alles om de invasie van de aliens in de hedendaagse

HUMANS

Ook menselijke tegenstanders zijn weer van de partij. Diverse special forces proberen de aliens uit de weg te ruimen en opnieuw is Gordon daarbij geen graag geziene gast. Sommigen soldaten zijn erg mysterieus zoals de Mechanized Soldiers, een soort half mens, half robot. Wie

Toch is er meer aan de hand, al is over het verhaal nog weinig bekend. Feit is wel dat er meerdere en zeer grote belangen een rol spelen. De aliens dartelen niet zomaar door het beeld. Zo is City 17 in handen van een vreemd en dictatoriaal regime, stuit je op bizarre research en zoals eerder gemeld duikt ook de geheimzinnige man met het koffertje weer op. Deze keer kom je echter wel achter zijn hidden agenda. Spannend!!!

VOERTUIGEN

Veel gamers willen weten of Gordon plaats gaat nemen in voertuigen.

Daarop kunnen we volmondig ja zeggen. Verschillende voertuigen zelfs, al kregen we tot nu toe alleen een felrode buggy te zien.
Zijn de meeste raceonderdelen in shooters wel heel erg arcade, in HL 2 laat Valve zien dat haar techniek ook prima zijn mannetje staat als race-engine. Zo hopte Gordon outdoor in een soort strandbuggy met op de motorkap een automatische mitrailleur. De snelheid van de wagen was lekker pittig en Gordon plankgaste als een razende door het beeld. Hij beukt door wegversperringen en afzettingen (kunnen rallygames nog een voorbeeld aannemen), reed door pallets met tonnen – die fijntjes over de aanrennende soldaten heen walsten – maakte een enorme jump via een geïmproviseerde schans en sjeesde door een zwaarbewapende hangar.
Op ieder gewenst moment kun je uit en in de buggy jumpen. Je zit dus gelukkig niet op een rails.
Het racen was zeer indrukwekkend, zeker omdat je de vrijheid hebt om overal naar toe te crossen en niet een vaste route moet volgen met allemaal blinde muren om je heen.


"Het ruikt hier naar kattepis."


"Oh, je hebt geen katten."


"Dan heb ik niks gezegd."

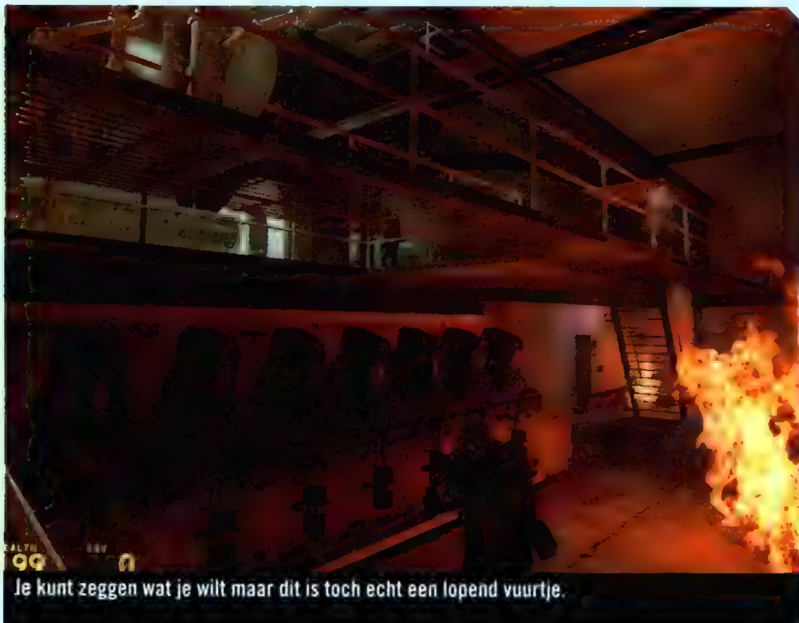

De opstand in de gevangenis werd integraal maar niet live uitgezonden; half live dus eigenlijk.

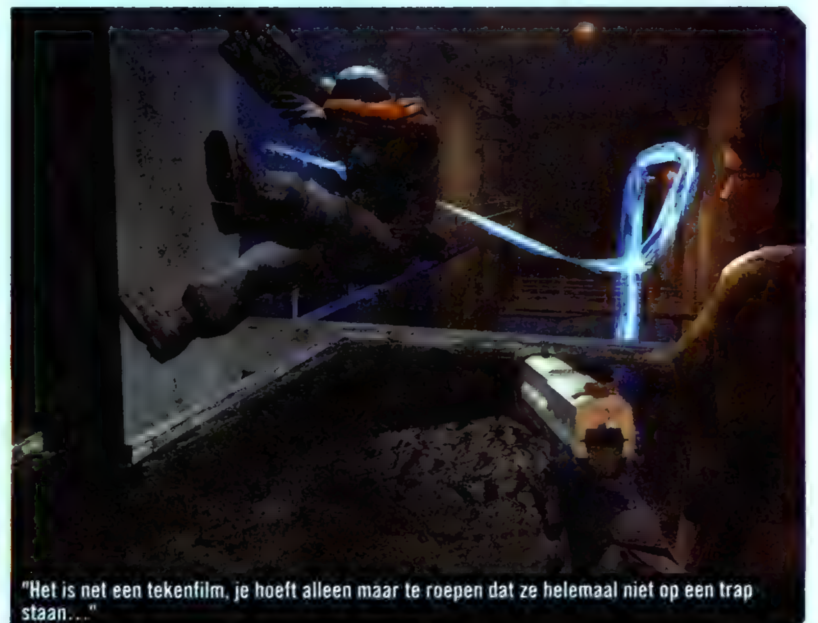

Links Half-Life 1, rechts hetzelfde personage in deel 2 nadat z'n vrouw heeft leren strijken en meneer een tijdje in een ontwenningskliniek heeft gezeten.

NU AL EEN SUCCES?

'And that ends our presentation'. Niels en ik keken elkaar aan zonder een woord te zeggen. Wat was er allemaal over ons heen gekomen? We strompelden naar buiten en hielden het HL 2 t-shirt vast alsof het de Heilige Graal betrof.
Het gebeurt niet iedere dag dat je de toekomst van PC gaming mag meemaken. Van Half-Life 2 mocht zeker veel verwacht worden maar dit overtrof zelfs onze stoutste vermoedens.
Toch hebben we het spel niet zelf kunnen spelen en dat maakt al het gejubel van de wereldwijde pers, inclusief ons, gevaarlijk. Aan de andere kant is Valve een betrouwbare ontwikkelaar die het spel niet de deur uit zal laten gaan voordat het alles is wat het in hun ogen zou moeten zijn.
Maar oplettendheid blijft geboden. De enorme hype die nu al gecreëerd wordt, kan ook een negatief effect hebben. Kijk bijvoorbeeld naar een spel als MGS 2 waarover de meningen, mede door de enorm hoog opgeschroefde verwachtingen, uiteindelijk behoorlijk uiteen liepen. Of een spel als The Getaway dat gewoon niet af was. En hoe zit het met de systeemeisen? Wie weet heb je wel een NASA computer nodig om het te draaien?
Daarnaast moeten we nog maar zien of HL 2 ook daadwerkelijk september/oktober van dit jaar gaat halen. Het zou mij totaal niet verbazen als het spel uitgesteld wordt tot begin 2004. Release dates zijn alles behalve betrouwbaar in deze industrie. Don't get me wrong, ik kan niet wachten om het spel te gaan spelen. Ik tel de dagen totdat ik de full boxed copy in mijn knuisten heb en ik de game mag opstarten. Maar het is nog te gevaarlijk om nu al iets als 'de allerbeste game aller tijden' te gaan schreeuwen. Goed wordt HL 2 ongetwijfeld. Technisch briljant ook, zoveel is wel duidelijk, maar om nu al te stellen dat qua gameplay en story HL2 niet te evenaren wordt... dat is onmogelijk.
Om toch een geruststellende stelling als afsluiter te poneren: als de gameplay slechts half zo goed is als de absurd mooie graphics dan nog hebben we te maken met een spel dat geschiedenis gaat schrijven. We wachten in spanning af op de dingen die komen gaan. ◀


Niemand weet 't, maar het schijnt dat de Urker vissersvloot een cruciale rol speelt in Half-Life 2.


Je kunt zeggen wat je wilt maar dit is toch echt een lopend vuurtje.


"Het is net een tekenfilm, je hoeft alleen maar te roepen dat ze helemaal niet op een trap staan..."

JURJEN

OP AVONTU IN JE ACHTERT

EEN HEERLIJK WEEKJE

Na een bezoekje van enkele met mestvorken bewapende Assenaren, heeft Jurjen eindelijk zijn al jarenlang oplopende drankrekening bij De Dorstige Ezel betaald. Zijn resterende saldo was net genoeg om een handjevol GBA-games aan te schaffen, en dus zit ook dit jaar een vakantie buiten de grenzen van Assen er niet in. Is ook niet nodig, zegt onze dorstige Drent, volgens hem zijn er in zijn achtertuin nog genoeg avonturen te beleven. En dankzij de verlichting die de GBA SP hem brengt, hoeft hij niet eens te stoppen als het donker wordt!



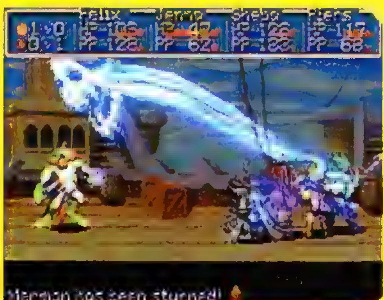
DAG 1: HEENREIS
SEGA RALLY

Met een rallywagen kom je nog eens ergens! Jammer dat dat 'ergens' zo ongeloofwaardig uit de



grond schiet en m'n wagen van die dweilerige neigingen heeft. Ik ben uiteindelijk dan wel gearriveerd, maar echt een goede reis wil ik het niet noemen.

DAG 2: CULTUUR
GOLDEN SUN 2: THE LOST AGE



Vandaag door een stadje gewandeld dat ik vorig jaar ook al had bezocht. Alles zag er nog een beetje hetzelfde uit, maar in mijn herinneringen was het er mooier. Mmm, aardig dagje.

DAG 3: SPORT
VIRTUA TENNIS

Een beetje lichaamsbeweging is goed voor een mens en wat past er nu beter bij een vakantie dan een potje badminton? Eh, Virtua Tennis in dit geval. Jammer genoeg was het niet zo leuk als ik het me herinner, zowel ikzelf als mijn tegenstanders bleken een stuk minder soepel te bewegen dan vroeger. Wordt deze vakantie dan toch niet wat ik ervan gehoopt had?



DAG 4: NATUUR
POKÉMON RUBY/SAPPHIRE

Lekker de natuur in! En wat je tussen het hoge gras allemaal niet tegenkomt zeg! Heb zelfs nog wat zeldzame insecten gevangen en ben door een beer belaagd! Lekker door de bossen slenteren, beetje de omgeving verkennen, dat soort dingen gaat nooit vervelen. Tot nog toe het hoogtepunt van de vakantie!



DAG 5: DIERENTUIN
DONKEY KONG COUNTRY

Zooo wat ziet die neushoorn er tof uit zeg! Maar het leukst blijven toch de apen! Qua variatie en kleurenpracht is dit toch wel de leukste dag van de vakantie geworden, ook al was ik al eens eerder in deze dierentuin geweest en hadden de



UR
TUIN

spaarzame nieuwe attracties weinig om het lijf.

DAG 6: PRETPARK

WARIOWARE

Begon de dag enthousiast door van attractie naar attractie te rennen en was dus al voor de lunch knap draaierig en misselijk. Achter in het park vond ik nog zo'n oude arcadehal en eigenlijk heb ik daar nog het meeste plezier beleefd. Leuk om klassiekers als Balloon Fight, Wrecking Crew en Duck Hunt weer eens terug te zien. Die muziekjes! Ah, de nostalgie!



DAG 7: TERUGREIS

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Tja, na dat gedoe met die rallywagen besloot ik de terugreis maar eens op een skateboard in te zetten. En dat beviel prima! Al jumpend en grindend baande ik me een weg door schitterende omgevingen, terwijl de explosieve beats uit mijn speakers knalden. Een heerlijk dynamische afsluiting van een meer dan geslaagd weekje achtertuin! ◀



TOP 10 GBA-AVONTUREN

Om 'nieuwe' GBA-bezitters een beetje een idee te geven welke avonturen ze deze zomer op hun apparaatje kunnen beleven, heb ik hieronder een lijstje gemaakt van mijn tien favoriete verbazende avontuurtjes op de GBA. Hierbij heb ik GEEN rekening gehouden met het feit of de game wel of niet ports zijn, het gaat mij puur om de waarde die de games hebben voor spelers die er nog niet mee bekend zijn.

Ben jij dus een van de vele gamers die nu toch ook maar eens zo'n hippe GBA SP hebben aangeschaft, misschien zelfs wel als je allereerste Nintendo-computer, dan kun je hier je voordeel mee doen. Graag wil ik je wijzen op de volgende tien hoogtepunten in het avontuurlijke assortiment voor de GBA.

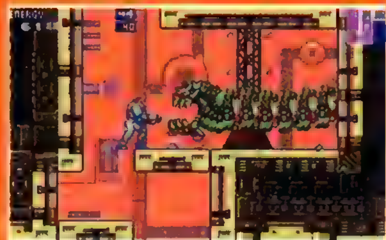
1. THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST

Oh heiligheid die Zelda heet... Als avontuurlijk ingestelde gamer ben je niet compleet als je de reis naar dit Mekka voor gamers niet eenmaal in je leven hebt gemaakt!



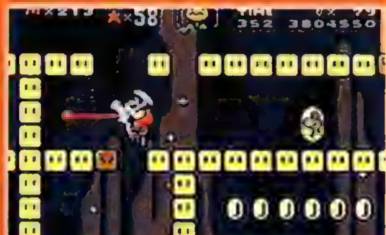
2. METROID FUSION

Je zou het door het geweld van Prime bijna vergeten maar er is dit jaar nog een ijzersterke game geboren in de legendarische Metroid-serie.



3. SUPER MARIO ADVANCE 2 (SUPER MARIO WORLD)

Een overdaad aan gameplay! Ieder level biedt wel weer iets nieuws en voordat je alle levels hebt gevonden, is het alweer herfst.



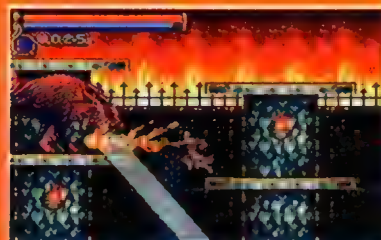
4. SUPER MARIO ADVANCE 3 (YOSHI'S ISLAND)

Een vormgeving subliem en ook de gameplay is van zeldzaam hoog niveau. Tikje gemakkelijker dan de voorganger.



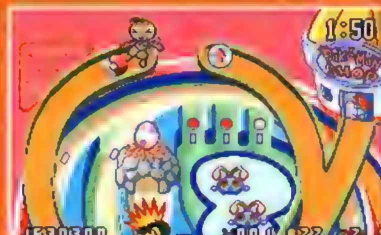
5. CASTLEVANIA CIRCLE OF THE MOON

Misschien niet de mooiste maar nog wel steeds de beste Castlevania op de GBA. Op de GBA SP is het probleem met de donkere omgevingen ook mooi geen probleem meer! Light up the night!



6. POKÉMON RUBY/SAPPHIRE

Het concept is misschien weinig veranderd ten opzichte van de voorgangers, maar dat maakt niet uit want het is en het blijft een fantastisch concept. Volop waar voor je geld!



7. CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

Een tikje te kort en te gemakkelijk naar mijn smaak maar dit soort games blijft heerlijk speelbaar op de GBA en het ziet er allemaal bijzonder sfeervol uit.



8. GOLDEN SUN

Beetje veel tekst maar als liefhebber van RPG's schrik je daar natuurlijk niet van terug. Als het avontuur een beetje begint te lopen en je de ene na de andere hersenkraker op je pad vindt, ben je blij dat je de moeite hebt genomen om al die blabla door te drukken.



9. DONKEY KONG COUNTRY

De graphics zijn van een betoverende schoonheid en de game staat bol van de vermakende actie en variatie. Een beest van een game waar je best even zoet mee bent.



10. KLONOA: EMPIRE OF DREAMS

Leuke platformactie met erg toffe en originele puzzels. Vorig jaar nog de favoriet in mijn achtertuin en blijkt dit jaar zelfs een hoge replay-waarde te hebben! Dit is een typisch voorbeeld van een oesterspel, een alledaags uiterlijk maar diep van binnen een pareltje.





VERWACHT: Q4 2003 / Q1 2004

BIG BLUE BOX • LIONHEAD STUDIOS • MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WWW.FABLEGAME.COM




Had je je maar niet voor de 10 Km moeten inschrijven. De deelnemers aan de 5 hebben hun avondvierdaagse medaille al op de borst gespeld.


De aardtrollen zijn berucht om hun 'ken je deze, dat is een broertje van die' begroeting.

FABLE

Waar is de tafel waarop Boris vorige maand nét niet danste van vreugde? Na het zien van Fable is Jan helemaal klaar voor een breakdance, een quickstep en een cha-cha-cha tegelijk.

Trouwe PU lezers weten dat we Fable al een tijdje volgen, en niet zonder reden. Als we iets speciaals zien, duiken we daar graag bovenop. De ideeën die we maandelijks te horen kregen, de updates en de plannen... het klonk ons tot nu toe als muziek in de oren.
Maar nu we het spel voor de tweede keer op de E3 hebben gezien (vorig jaar ook al) en de reuzensprong voorwaarts ingame met onze eigen ogen hebben aanschouwd (could you please not put your nose at the screen?), weten we dat we met al die aandacht de juiste keus hebben gemaakt.
Big Blue Box wil met Fable een RPG adventure introduceren dat alle vaste condities van het genre loslaat zodat mensen die de traditionele manier van spelen in een RPG haten, Fable wellicht wel zullen diggen.
Tegelijkertijd zullen traditionele spelers ook verliefd worden op Fable omdat het spel je in staat stelt de ultieme held te worden. Hoe die er uit komt te zien, verschilt per speler zoals de dag van de nacht verschilt. Ik durf te beweren dat wanneer J.J., Ed, Jurjen en ik Fable gaan spelen, we alle vier een andere spel en een andere held meemaken.

BOOSTEN

Toch beginnen we allemaal met hetzelfde kleine jongetje wiens familie is vermoord. Maar vanaf het moment dat we onze eerste queeste pakken, openbaart zich de unieke vrijheid van het spel.
Opdrachten haal je bij het heldengilde. In het begin ziet niemand van de NPC's je staan want je hebt nog niets gedaan wat faam oplevert. Eenmaal een queeste opgepakt, kun je gaan boosten (opscheppen) op een podium op het marktplein.
Je kunt ervoor kiezen om te gaan rondbazuinen dat je het monster waar je op gaat jagen voor zonsondergang dood aflevert.
Je kunt er ook voor kiezen het monster met blote handen te verslaan en als je helemaal zeker van jezelf bent, kies je er voor dat je compleet naakt het monster te lijf gaat.
Deze drie boost condities zijn verbeeld in drie roze scrolls die boven het podium zweven. De inhoud van de scrolls veranderen keer op keer en je hoeft ook helemaal niets in te zetten. Slaag je in je opdracht en ook nog eens onder een van de drie condities dan stijgt je roem. Faal je dan word je uitgelachen en zien mensen je als een loser. Zo kan je status goddelijke proporties aannemen of daal je in achting.

FAAM

Je kan een nobele of een evil held worden, een dikke of een gespierde. Speel een boerende, onhygiënische naaktloper of een sneaky, sluipende, kalende, getatoeëerde thief. Je kunt de wijze wizard uithangen of de charmante vrouwenversierder, en ga zo maar door. En dit allemaal zonder staatjes en statistiekjes.
Je karakter verandert afhankelijk van de manier waarop je speelt, en als je alle queesten goed uitvoert en je hebt een grote faam bereikt, maakt het niet of je mensen zonder pardon vermoordt of in je onderbroek door dorpjes heenloopt.
Zo vraagt een meisje je om haar hondje te vinden en terug te brengen. Hoe je dat doet maakt dus niet uit, als je maar aan de voorwaarden van de queesten voldoet. Breng je de hond dood terug of afgestroopt als handtasje, dan heb jij aan je opdracht voldaan en dus stijgt je roem. Even bizar als grappig en dit levert allemaal nieuwe gameplay mechanismen op.
Nu al is zeker dat Fable op velerlei gebied een unieke game wordt die zelfs de grootste RPG hater zal trachten te verleiden. Het spel laat nog even op zich wachten, maar oh, oh, oh wat ziet dit er speciaal uit. ◀


Mannen met rare baarden, dragen lange zwaarden. En mannen met geitesikkies...


En vrouwen met het haar in sprieten...



Sinds platformers de sprong naar 3D hebben gemaakt, is er eigenlijk weinig nieuws gebeurd in het genre. Oké, tegenwoordig is het mode om de mogelijkheden van je spelfiguurtje uit te breiden door hem te voorzien van allerhande gadgets en sidekicks, maar daar houdt het dan ook wel een beetje mee op. SonicTeam doet dappere pogingen om het platformfenomeen een originele impuls te geven met Billy Hatcher and the Giant Egg en hiermee verdienen ze dan ook zeker een plaatsje in deze PU.



BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG


"Hé ben je daar eindelijk maatje? Alles koek en ei?"


Weet je hoe ze een vrouwelijk ei noemen? Een eierdoos hahahaha.


Niet zo angstig Billy, you can't make an omelette without breaking eggs.


Waar wonen de meeste eieren? Op een eilandje achter de eiffeltoren. Hahaha.


"Ik heet Billy. Nee da's met een Griekse ei, eikel!"

Wat is leuk om te doen? Gewoon leuk om te doen, een handeling zonder nut, iets dat gewoon, eh, leuk is om te doen?
Soms lijkt het of spelontwikkelaars zichzelf deze vraag stellen om op nieuwe ideeën te komen. In Miyamoto's games zie je het vaak terug; zo kun je van glijbanen roetsjen in Super Mario 64, vliegen meppen in Super Mario Paint en oud-Assens 'zwientie tikk'n' in The Wind Waker. Ook Yuji Naka stopt vaak acties in zijn games die er vooral in lijken te zitten omdat ze zo lekker voelen. Zijn Sonic-games zijn doorspekt met steile hellingen om vanaf te sprinten, loopings om doorheen te draaien en springveren om jezelf vanaf te lanceren. Whoopie!
Maar ondertussen is Sonic ook alweer twaalf jaar oud, en werd het voor Yuji Naka tijd om eens met iets nieuws te komen. Wat ben je stil, zei mevrouw Naka terwijl ze hem een bordje kleverige rijst voorzette. Yuji reageerde niet. Oh, dacht mevrouw Naka, die is zeker weer een nieuw spel aan het verzinnen.
Met zijn stokjes rolde Yuji peinzend een bolletje rijst door de soja. Wat is nu gewoon leuk om te doen? Een handeling die lekker voelt... Hij rolde het stukje rijst verder, tot er geen stukje wit meer over was. Sneeuwballen rollen?

SUPERKUKELEN

Eieren rollen, daar draait het om in het platformavontuur van Billy Hatcher. Als Billy zo'n ei vindt is ie nog van relatief klein formaat, maar door hem over fruitballetjes te rollen wordt de scharrelschaal almaar groter en groter, tot hij hoog boven Billy uittorent en begint te knipperen. Op dat moment kan Billy het ei laten 'uitkomen' door er tegen te 'superkukelen', waarna er een vrolijk vriendje uit komt wandelen. Zo'n pasgeboren figuurtje, bijvoorbeeld een gezellige zeehond of plezante pinguïn, is zo blij dat hij uit zijn ei is verlost, dat hij Billy vanaf dat moment graag bijstaat tijdens zijn jacht naar de gouden eieren.
In die gouden eieren zitten hanen verstopt die op hun beurt weer moeten kukelen om licht naar het pirateneiland te brengen. Tenminste, zo ging het zo'n beetje in de 30% complete speldemo die ik doorwandelde.

EIERROLFESTIJN

De graphics zijn clean en kleurrijk, zoals we dat van Sonic Team zijn gaan verwachten en de hand van Naka is ook in de gameplay goed te herkennen. Je kunt bijvoorbeeld door een ring springen om via een aantal andere ringen op hoog tempo door het beeld geknald te worden en op een anders onbereikbare plaats weer te landen, helemaal in de stijl van Sonic en Knights. En al worden geen Sonic-achtige snelheden gehaald, het speltempo ligt wel een stuk hoger dan in de gemiddelde platformer. Hier en daar mankeerde er nog wel wat aan het eierrolfestijn maar ik wacht op een complete versie voordat ik daarover ga lopen eieren. Die complete versie moet herfst 2003 in de Amerikaanse winkels liggen, dus met een beetje mazzel wordt Billy eind dit jaar in Nederland uitgebracht. Of wordt het toch Pasen?



SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

Deze preview begint als een erotische roman en eindigt in vertwijfeling. Sinds Jurjen psychologie is gaan studeren, worden z'n bijdragen steeds weirder...

Grote kans dat je deze pagina bekijkt door een zonnebril, op een gezellig terrasje in een schilderachtig dorpje. De Spaanse ober komt je een groot glas bier brengen. Je trekt je portemonnee om af te rekenen. Het rommelen door het muntenvakje duurt wat lang omdat je ondertussen kijkt hoe twee leuke meisjes van een jaar of zeventien bij het tafeltje schuin tegenover je neerstrijken. Het meisje waar je het beste zicht op hebt, heeft een betoverend mooi mondje. Je laat je blik langs haar blonde haren naar omlaag glijden. Het witte topje spant strak om haar prille bruine lijfje. De stof van haar bebloemde rokje kruipt een ietsje op als ze haar benen over elkaar slaat. "Señor?" Je stopt het rommelen in het muntenvakje, geeft de ober grijnzend een biljet van vijf euro, en wuift erover met je hand, laat de rest maar zitten. Wat de zon al niet met een mens kan doen!

LAFFE MUFFIN

Twee maanden geleden werd ik, omringd door vijftien andere zwetende speljourno's inclusief bijpassende katers, in een druilerig Cheltenham toegesproken door persmensen van het aldaar gevestigde Acclaim-kantoor.
Kauwend op een laffe muffin werd het spel aangekondigd waar ik die dag het minst van verwachtte: Summer Heat Beach Volleyball. Het zal wel. Ik had die dag al heel wat middelmatigheid gezien, dus het zoveelste strandbalspelletje kon er ook nog wel bij.

FLUBBEREN

Eerste indruk; het valt mee. Omgevingen zien er goed uit, spelfiguren nog beter. Stoere engine. Oogt allemaal verrassend clean. Is dit de PC-versie?
Oh nee, de game verschijnt exclusief voor de PS2. Slim. Cube heeft Beach Spikers, Xbox heeft DOAX, PS2 krijgt Summer Heat.
Wauw, stoere actie. Het komt allemaal lekker dynamisch over. Waarom denk ik dat? Ah, er beweegt meer. Niet alleen de borsten schudden, wapperen en flubberen, maar ook t-shirts, haren, netten, vlaggen, parasolletjes en palmbomen. De totale indruk is misschien nog wel sterker dan die van de tegenhangers op de andere consoles.
Jammer van die grote pijlen in beeld. Vanuit mijn kritisch inzicht-op-afstand kan dit natuurlijk nooit spelvreugdeverhogend werken. Leuk dat je precies de plaats kunt aanwijzen waar de bal terecht moet komen, maar je tegenstander ziet die pijl natuurlijk ook. Hierdoor kan een match toch moeilijk meer worden dan een veredeld potje Pong?

STRALENDE BOLLETJE

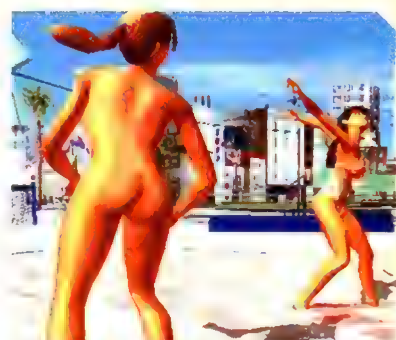
Toen ik zelf mocht spelen, werd ik gedwongen mijn vooringenomenheid in te slikken. Het spelmechaniek werkte wonderwel, resulterend in zinderend spannende rally's.
De dynamiek zat 'm niet alleen in de graphics, nu ik me zelf op het strand waagde begon de hele game ineens te gloeien van de hete actie. In een druilerig Cheltenham begon de zon te schijnen. Met mijn eigen stralende bolletje wist ik de ballen op sneaky wijze voorbij mijn collega-journalisten te meppen, en werd hiervoor beloond met een heuse GBA SP. Aardige jongens daar in Cheltenham.

> "JE LAAT JE BLIK LANGS HAAR HAREN NAAR OMLAAG GLIJDEN. HET WITTE TOPJE SPANT STRAK OM HAAR PRILLE BRUINE LIJFJE."

GEKLEURDE BRIL

Ik heb de game te kort gespeeld om werkelijk te beseffen hoe goed ie is. Daarvoor zitten er te veel gaten in mijn hersens. Is mijn blijdschap over de gewonnen match doorgelekt naar mijn kritisch inzicht-op-afstand en is daardoor een chemische reactie ontstaan die mij de game met terugwerkende kracht door een gekleurde bril laat bekijken?
Ik weet het niet en daarom besteed ik de review ook graag uit aan iemand anders. Deze preview moet beschouwd worden als subjectief ervaringsverslag, maar ik hoop dat mijn idee over Summer Heat ook in een toekomstige objectieve spelbespreking overeind blijft.
Dit is mijn indruk van het spel: een soort Beach Spikers maar dan speelbaarder en veelzijdiger, met meer dynamische graphics en een sterker camerasysteem. Een zonnig vooruitzicht, in ieder geval.


"Pas op; dat zand is pas geverfd!"


Dit geheime bonuslevel is alleen speelbaar voor PU abonnees uit Spanbroek die langer dan 10 jaar lid zijn.


Lekker uitzicht op een nuchtere maag. Zal ik maar eerst aan de bijschriften voor dat Pokémonspelletje beginnen?


Ik weet niet wat er naar beneden komt, maar ze lijkt me er helemaal klaar voor.



HOMEWORLD 2

■ *Homeworld 2 krijgt steeds meer vorm. Was deel 1 destijds het lievelingetje van de pers, ook deel 2 wordt alweer bij voorbaat opgehemeld. Is dat terecht?*

Het oorspronkelijke Homeworld was een fonkelend juweel waarbij de vrijheid van de space RTS zelfs J.J. (geen RTS speler van huis uit) tot tranen toe wist te beroeren. Toch was Homeworld niet het overweldigende succes waarop velen hadden gerekend. De game heeft lekker verkocht maar de hoge cijfers die het spel ten deel vielen, kwamen in geen enkel opzicht overeen met de dozen die over de toonbank schoven.

Des te blijer ben ik dat Sierra het aan heeft gedurfd om de kunstenaars van Relic op een tweede Homeworld missie te sturen. Een game die een brede doelgroep aan kan spreken doordat de controles om te beginnen een stuk simpeler zijn gemaakt, terwijl er voor de fans van het eerste uur meer dan genoeg genietbaars lijkt te zijn overgebleven.

BALANS & A.I.

In Homeworld 2 draait alles om een nieuwe vijand die jouw thuis universum is binnengedrongen toen je aan het vechten was (deel 1). Je bent nog niet thuis of je kunt meteen weer aan de bak om Hiigaran space met hand en tand te verdedigen. Hierbij zul je wederom enorme vloten onder je hoede nemen, met de simpelheid van een muisklik.

In dit deel zijn er de nodige aanpassingen die de gameplay soepeler moeten laten verlopen. Het mijnen zal minder tijdrovend zijn zodat er meer gefocust kan worden op de battles, zelfs door middel van een reinforcement model. Nog steeds is mijnen de sleutel van het succes maar het gaat allemaal wat sneller. Ook is de balans beter zodat je niet alleen maar grote schepen aan 't maken zult zijn om je tegenstanders weg te maaien, het tankrush element dus. Het is veel beter om een combinatie van grote sterke schepen met snelle, kleinere maar dodelijke bommenwerpers te combineren en zo is het ook met de rest van je vloot.

Verwacht overigens niet dat de vijand vaste patronen kiest en steeds op dezelfde manier zal aanvallen en terugtrekken. Je computer zelf zal tijd en power benutten om geavanceerde random A.I. te genereren die zich voortdurend aanpast naarmate je sterker of zwakker wordt. De vijand leert van je tactieken en probeert je zwakke plekken te ontdekken.

Dit houdt wel in dat je behuisd moet zijn met een dikke 3D kaart met een flinke kwak geheugen, zodat de graphics voor het leeuwendeel door je videokaart worden aangestuurd (en niet door je CPU).

OOG & OOR CANDY

De eerste Homeworld viel op door zijn destijds prachtige graphics (die anno 2003 nog steeds mee kunnen komen) en de fraai georkestreerde muziek. De pompeuze klassieke sound gaven je als speler het gevoel onderdeel te zijn van een epische battle. Niet het zoveelste net-niet Star Wars deuntje dat uit een samplebox kwam, maar filmische, opzwepende tumultueuze melodieën tilden de space battles naar een hoger niveau. Ook nu zal dat weer het geval zijn, en volledig genietbaar in digitaal surround 3D.

Ook op het grafische vlak krijgen we een feestbanket voorgeschoteld. De moederschepen zijn enorm, allemaal in 3D en kennen bizar veel details. Je kunt inzoomen op je eigen vloot tot op de logo's, typenummers en staalplaten van je spacecrafts.

"EEN ORGASME VAN VOLLE KLEUREN, LICHT- EN SCHADUWEFFECTEN."

Zoom je vervolgens helemaal uit, dan lijkt je vloot opeens een groepje ronddartelende vlooien tegen de achtergrond van een kolossaal moederschip dat jouw manschappen tegen iedere prijs moeten verdedigen. Ook het kleurenpalet is weer even herkenbaar als oogstrelend. Oranje nevels, paarse rookpluimen, roze laserstralen, beeldvullende explosies... een orgasme van volle kleuren, licht- en schaduweffecten. Waarna je sidderend van genot je opmaakt voor het volgende gevecht. ....Aaah! *(Zou Jan soms net getrouwd zijn? – Ed)* ◀


Vlieg veilig: gebruik de escort-service.


Altijd van die stoere gassies, de hele tijd op z'n kant vliegen.



ZONE OF THE ENDERS THE 2ND RUNNER

Iedereen die ZOE heeft gespeeld wist dat er een tweede deel aan zat te komen, maar dat het in deze vorm zou zijn gegoten...?

Tot veler verrassing heeft Konami deel 2 van Zone of the Enders van een subtiel anime-achtige jasje voorzien. Zo heeft Kojima gekozen voor cell-shaded graphics en zijn de digitale FMV's vervangen door Manga tussenfilmpjes. Dit geeft het geheel meteen een hele nieuwe look en feel.

Denk nu niet dat je met een Zelda the Wind Waker te maken hebt of een Jet Set Radio Future; in ZOE:T2R wordt de cell-shading techniek heel onopvallend toegepast. De techniek is vooral terug te zien in de explosies en rookwolken en in Jehuty en alle andere Orbital Frames.

De Manga filmpjes zijn overigens van bijzonder goede kwaliteit maar helaas zijn ze weer aan de lange kant. Kojima doet zijn naam eer aan zullen we maar zeggen.

HUILEBALK

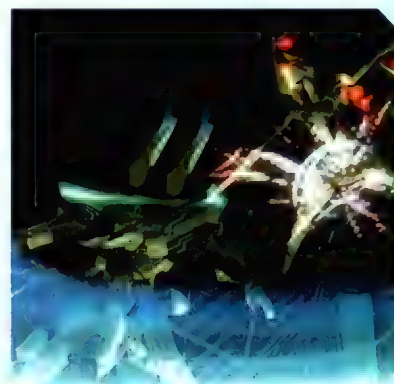
Gelukkig is dat huilerige jochie met de naam Leo verdwenen als hoofdpersonage. Ditmaal zal Dingo onbedoeld plaatsnemen in Jehuty en in contact komen met ADA. Leo zul je overigens nog wel even tegenkomen maar blijft onspeelbaar.

Wat als eerste opviel tijdens de versie die wij van Konami kregen (30% van de Amerikaanse versie) waren de veel voorkomende bossfights. Om de haverklap stuitte je wel op een of andere Orbital Frame. Zo moet je al snel in de game de cyber-degens kruizen met Viola en Anubis.

CAMERA

Ook het camerawerk is nog niet echt optimaal, waardoor je nog wel eens het spoor bijster raakt. Iets wat ook al het geval was bij het eerste deel en dus nog steeds niet verholpen lijkt.

Wat wel een hele verbetering is, is het verhaal. Je wordt nu meer aan de hand genomen en meteen in de actie gedropt. Het origineel was toch vaak een saaie bedoening met dat heen en weer vliegen van gebied naar gebied. Nu is de actie constant en word je lekker gemaakt met de tussenfilmpjes die naast Manga ook uit ingame beelden bestaan. Jammer alleen dat er weer van die gesprekjes inzitten die de vaart er helemaal uithalen, vergelijkbaar met die codec conversaties in MGS.


Moeders haal je kinderen in huis. De Orbital Frames gaan helemaal los.

MAKKELIJK?

Verder valt nu al vast te stellen dat de moeilijkheidsgraad flink is opgeschroefd. Het zal dus geen walk in the park meer zijn maar er moet zorgvuldig ontweken worden en op de juiste manier aangevallen. Leuk is dat je hierbij gebruik kunt maken van objecten zoals stalen platen en balken. Zo is de stalen balk te gebruiken als honkbalknuppel of als speer en de stalen plaat zul je nodig hebben in een gevecht met Viola, maar hoe ga ik natuurlijk niet verklappen.

EXTRA'S

Hoewel de Amerikaanse 30% versie ons een behoorlijk beeld heeft weten te geven, kunnen we er natuurlijk nog geen cijfer aanhangen, er staat ons namelijk nog een hectische 70 procent te wachten.

Ook zal de Europese versie van ZOE:T2R veel extra's bevatten, zoals levels in een nieuw jasje, extra levels, zeven grafische demo's (wat dat is mag Joost weten, dus of Joost ons ff wil mailen) en twee moeilijkheidsgraden (waarschijnlijk een Euro Expert mode).

We moeten helaas nog wachten tot september voordat wij Zone of the Enders 2nd Runner in de winkels mogen verwachten. Tot die tijd zul je het moeten doen met dit voorproefje dat wat mij betreft naar meer smaakt.


Zo trots als een aap met zeven staarten... uuh, een Orbital Frame met zes vleugels.


Zo zien die Bionicles er bij mij ook altijd uit als ik ze voor m'n zoon in elkaar heb proberen te zetten.


Ja mensen, dat is heel wat anders dan de vrijdagavondbingo in Huize Avondrust.



ELITE FORCE II



Afgrijzen alom toen de captain terugkwam van zijn melkzuurbehandelingetje bij Vanessa.



Wekenlang had ome Harry aan z'n kostuum gewerkt voor het jaarlijkse Trekkies feest; het resultaat mocht er dan ook wezen.

De meeste Star Trek games zijn behoorlijk braaf maar in Elite Force II wordt eerst geschoten en dan pas onderhandeld.

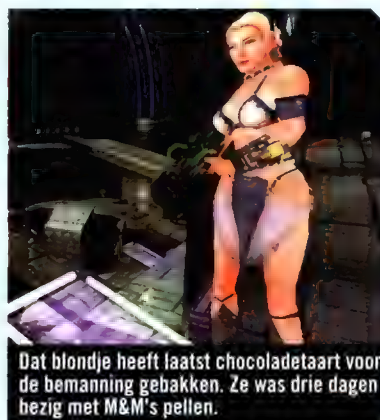
Op het eerste gezicht lijkt Elite Force II precies op deel een, echter, na een tijdje spelen bemerkte ik gelukkig toch de nodige veranderingen en afwijkingen. Het is deze keer dan ook niet Raven Software maar Ritual Entertainment die de Star Trek shooter onder zijn hoede heeft. Raven is druk bezig met JK: Jedi Academy en Quake 4, dus droeg de ontwikkelaar het project over aan Ritual dat, met onder andere de beruchte Levellord in de gelederen, voor Elite Force II een aantal leuke ideeën in petto heeft.

GROTER

Elite Force II speelt in The Next Generation settings, waarbij je in de huid kruipt van Alex Munro die samen met het Hazard Team diverse spannende missies uitvoert.
Deze keer willen de makers je het gevoel geven één lange episode of Star Trek film na te spelen in plaats van allerlei verschillende missies. Daarin lijken ze geslaagd. De eerste vier missies die ik tot nu gespeeld heb, zijn goed met elkaar verbonden en grijpen simpel maar doeltreffend in elkaar. Het plot en ook het spel zelf is velen malen groter maar dat mag ook wel want de voorganger was in retrospectief beschamend kort.
Rode draad is een conflict tussen Attrexians en de Idryll; twee nieuw rassen waarbij de eerste de tweede min of meer onderdrukt.
De Attrexians zijn behoorlijke brute jongens en erg dominant, dus daar kun je nog het een en ander van verwachten.
Maar ook andere rassen passeren de revue waarbij het freaky monster gehalte af en toe iets te ver doorslaat naar mijn smaak. De Exomorphs, alias het "nightmare" ras zorgt voor de nodige kippenvel maar zal niet door iedere Trekkie gewaardeerd worden, al zul je nog vaak genoeg tegen de bekende Romulans, Borg en Klignons aanlopen.



Dat de plafonds van hun ship waren gefabriceerd door een aannemer die veel balkons in Maastricht had gebouwd, maakte de Klignons er niet gerust op.



Dat blondje heeft laatst chocoladetaart voor de bemanning gebakken. Ze was drie dagen bezig met M&M's pellen.

PUZZELEN

De basic gameplay bestaat uit schieten in diverse spacestations en sciencefiction outdoor omgevingen. Naast je Phaser en I-Mod, kun je rekenen op het brute Klingon Bat'-Leth, de Romulan disrupters en kun je af en toe ook plaats nemen achter futuristisch afweergeschut.
De Tricoder maakt opnieuw zijn opwachting alleen speelt deze handige gadget nu een veel prominentere rol.
Naast een kompas en een kaart kun je met de Tricoder de omging scannen voor informatie en clues, kun je machines hacken, gecloackte vijanden opsporen of vallen ontdekken. Dit zorgt voor afwisselende puzzel gameplay tussen de schietpartijen door.
Het spel zal niet zo ver gaan als Metroid Prime maar je mag wel wat meer verwachten dan deurtjes openen en schakelaars omzetten. Volgende maand lees je of alle puzzelstukjes daadwerkelijk op zijn plaats vallen.

TAKE OUT THE COMPETITION. And a mailbox. And three fire hydrants. And a mime. And a pedestrian mall. And anything else that gets in your way. Because with Midtown Madness 3® you set the course. If grass seems faster, by all means drive on grass. If the sidewalk's to your liking, you definitely have the right of way. Race through Washington, DC, and Paris and leave your impression on both. Wanna take the mayhem to another level? Then go online with Xbox Live™, face off against other like-minded opponents and talk all the trash your pretty little head can think up. Just remember, there's no right way to get there, as long as you get there first.

MIDTOWN MADNESS 3

Microsoft game studios



Official Licensed Product

www.xbox.com/midtownmadness3

ONLY ON XBOX

www.xbox.com/nl

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

XBOX


E3
2003

POWERSPY

■ Helaas **geen Lost Boys** op de E3. Het geheime project van deze Nederlanders mag nog steeds niet aan de wereld getoond worden.
Kom op jongens met dat persbericht, we houden het hier niet meer. We willen topgames uit Nederland.

■ Jason Garber van Hooligans en enkele Nederlandse Ubi Soft medewerkers hadden de vlucht van hun leven. Drie uur na opstijgen vanuit Londen kreeg een vrouw een **miskraam in hun vliegtuig**. De piloot moest omkeren naar Manchester, een vliegveld waar eigenlijk geen Boeing 747 kan landen...

■ **Metallica** stopt een preview van hun nieuwe videogame bij hun nieuwe CD 'St. Anger'.

■ Om toch nog enigszins contact met elkaar te kunnen houden, had de PU en Gamekings-crew een aantal **walkie talkies** gekocht. En je weet wat er gebeurt als je kinderen een speeltje geeft. Dan gaan ze er mee spelen. Dat bleef leuk totdat Boris het ding tijdens z'n toiletbezoek aan liet staan.

■ Hilarisch werd het echter toen bleek dat we in de auto gewoon **de LAPD op ons kanaal hadden**. En die waren weer minder blij dat we steeds "accident involving two cars" en "officer down" de ether in slingerden.

■ De voetbalgame van Codemasters waarin steeds één club centraal staat, speelde nog **niet echt best**. Ajax-fan Boris werd wanhopig toen hij met Ajax een potje tegen Liverpool speelde. "Dit speelt voor geen meter". NAC'er Skate en PSV'er J.J. zagen het gepriegel echter glimlachend aan.

■ Overigens wist Codemasters te melden dat het spel niet eerder uitkomt voor het **echt goed** is. Hadden de coaches in het betaald voetbal maar die luxe.

■ De **Phantom** bleek dus toch één grote grap te zijn geweest. Deze console waarmee je tegen betaling (delen van) PC-games zou kunnen downloaden op de harde schijf, bleek niet te bestaan. De naam had ons al aan het denken moeten zetten.

■ **Dat zwembaden dodelijk kunnen zijn**, bleek toen J.J. zijn mannelijkheid moest bewijzen door in het buitenzwembad te duiken. De temperatuur van het water had zelfs een ijsbeer bevroren testikels bezorgd. Jan en Niels konden een totaal verkrampte J.J. nog net op tijd uit het water trekken.

■ **Levensgevaarlijk** is elk jaar weer de Kentia-hal, de hal waarin de wat kleinere bedrijven staan. Te lang kijken naar een game aldaar betekent gepakt worden door een Koreaanse standhouder die je in slecht Engels en met bad breath een half uur lang gaat staan vertellen waar zijn crappy RPG over gaat. En denk maar niet dat je weg komt.

XBOX

They're here to stay

De Xbox had zeker geen super E3 maar liet met een aantal veelbelovende games, een divers aanbod plus veel aandacht voor Xbox Live, wel zien dat de console een vaste plek in de gamesbiz heeft weten te verwerven en die plek ook niet meer gaat opgeven. En dat is eigenlijk precies wat de Xbox-bezitter op dit moment wil weten. En dan was er natuurlijk nog Halo 2...

MUSIC MIXER

De Xbox wordt nu ook een karaoke apparaat. Ja, ook wij moesten er een beetje om lachen en dat hield niet op toen Jan en Skate 'Like a Virgin' van Madonna playbackten.
Voor $39,95 kun je in de winkel een microfoon plus apparaatje kopen genaamd Xbox Music Mixer waarmee je de Xbox in een interactieve jukebox omtovert. Meegillen met bestaande nummers, zelf iets mixen, beelden erbij creëren, het kan allemaal.
Microsoft mikt met de Music Mixer niet echt op de hardcore gamer; het wil er vooral de Aziaten (lijp van karaoke) en jullie zusjes mee plezieren. Kunnen ze straks lekker met Jamai en Jim meebleren, als jij net de nieuwe Halo hebt gekocht.
Hoor je je moeder al: "nee jongen, je zusje mag nu even met de Xbox spelen, jij bent gisteren al geweest".



XBOX LIVE

Microsoft kondigde op haar pre E3 event aan, komend jaar meer dan honderd nieuwe Xbox Live titels in de markt te gaan zetten, en dat is goed nieuws want het huidige aanbod is ietwat karig en nog te weinig inventief.
De hele lijst hier opnoemen is zinloos; ga er maar vanuit dat als een game geschikt is voor multiplayer, deze vrijwel zeker via Xbox Live te spelen zal zijn.
De online component is net als bij de PC gewoon een standaard iets geworden. Ook gaat Microsoft snel onderzoeken hoe men van de verplichte creditcard af kan komen want dit houdt veel jonge gamers weg van de fun van Xbox Live.
Twee aankondigingen sprongen er wat betreft Xbox Live uit. Ten eerste het feit dat Halo 2 tijdens het event als Xbox Live titel werd aangemerkt. Bungie ontkende dit gegeven een dag later bij een interview spijkerhard onder het motto 'we beslissen pas als het goed is', maar wij gaan er van uit dat Microsoft alles op alles zal zetten om deze game Xbox Live compatible te maken. Halo 2 heeft het vermogen om de online optie van de Xbox echt groot te maken, en dat is precies wat Microsoft wil.

XSN

Daarnaast was er de presentatie van XSN, het nieuwe sportnetwerk van Xbox Live. Hierop kun je zelf complete competities opzetten in je favoriete sport (mits daar een game van voorhanden is natuurlijk).
Alles zit erop en eraan; een prima website, vele nuttige statistieken die constant up to date worden gehouden, de mogelijkheid om filmpjes van jouw beste momenten online te zetten, etc.
Jammer alleen dat EA een exclusieve deal heeft gesloten met Sony want voor het voetbalmaffe Europa was FIFA een zeer belangrijke peiler geweest. Nu is het een beetje te veel een Noord-Amerikaans ding met basketbal, honkbal en American football.
Echter, de deal loopt tot 2004 en zowel Microsoft als EA gaven aan dat ze uiteindelijk graag willen samenwerken. Geld en de manier waarop Microsoft de zaken aanpakt (alles in eigen handen willen houden), zijn nog spelbrekers.

NIEUWIGHEIDJES

Leuk lijkt de mogelijkheid om straks via Xbox Live, vrienden voor een wedstrijd uit te nodigen via web-based apparaten, zoals bijvoorbeeld je PC (Live Web) of je GSM of speciaal horloge (Live Alert).
De games beginnen gelukkig steeds meer eigenzinnige nieuwigheidjes te krijgen. Beste voorbeeld is Project Gotham 2 waar je de ghostcar van de nr. 1 op de world wide ranking in jouw game kunt laden. Zo heb je beter zicht op de snelheid en de stuurkunst die je moet ontwikkelen om die tijd te verbeteren.
Microsoft liet ons al met al duidelijk merken dat het hen menens is met Xbox Live en dat we daar het komend jaar de vruchten van gaan plukken.


Project Gotham 2



▼ FLOP 5

1 Midway en 3DO stands: veel beloftes, erg magere en onoriginele games.
2 Tomb Raider. De game voelde nog steeds niet goed aan, vooral de camera zat in de weg.
3 Het eten bij het Xbox event. Microsoft hoopte iedereen ziek te maken om te voorkomen dat we de concurrentie zagen.
4 Rockstar en Square stand: hier mochten we niet filmen. Omdat ze bang zijn dat de concurrentie hun titeltjes zien? Zielig!
5 Waar was Duke Nukem Forever? Dit slaat nu echt nergens meer op!

▲ TOP 5

1 Halo 2. Het woord 'must have' is in dit geval een understatement.
2 Half-Life 2. Zelf niet gezien maar het kwijl op de gezichten van de anderen zei me genoeg.
3 Metal Gear Solid 3. Damn, als dit ingame is, dan kniel ik voor heer Kojima.
4 Mario Kart: Double Dash. Niet echt vernieuwend, wel een game die ik weer veeeeel ga spelen.
5 Call of Duty. De intensiteit van de battles was enorm. Medal of Honor in overdrive.

ZIJN ER NU GENOEG TOPGAMES?

Een van de grootste verwijten die we Microsoft het laatste jaar maakten is dat er te weinig echte exclusieve must buys waren. Krakers als Halo en Splinter Cell (niet erg lang exclusief, maar toch). Games waarvoor je de console alleen al wilt kopen. Komen die er de komende maanden wel aan? Een definitief antwoord kunnen we daar niet op geven. Eenvoudigweg omdat we veel titels nog niet gespeeld hebben. Maar we zagen dit jaar wel meer potentiële toppers!

Counter-Strike: Grafisch niet super, maar het is wel de beste online game op de markt.

Breakdown: Deze shooter-adventure-zombie game zag er eng mooi uit (zie boekje).

Deus Ex 2: We zetten in op een hoog cijfer voor deze game. Warren Spector stelt nooit teleur.

Ninja Gaiden: Ziet er zo ontzettend mooi uit, maar we mogen er maar niet mee spelen.

Fable: Volgens mij hebben we jullie de afgelopen maanden daar genoeg over verteld.

Thief III: Zal waarschijnlijk Thief heten op de Xbox en gaat het betere sneakwerk opleveren.

Doom III: Gaat de volle power uit de console trekken. Van de gameplay weten we nog weinig.

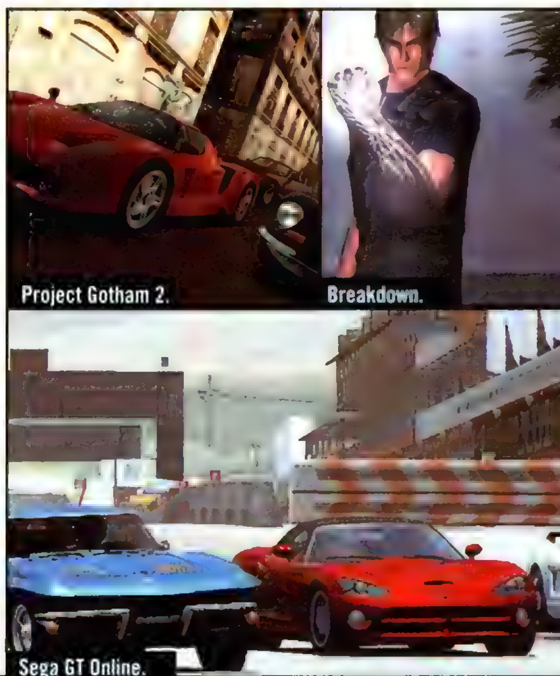
Halo 2: Verplichte kost. Reserveer alvast maar 60 euro voor begin 2004.

Moto GP 2: Rijdt als een dolle en wordt een van de meest populaire spellen op Xbox Live.

Project Gotham 2: Probeert het GT niveau te halen (zie boekje).

Sega GT Online: Misschien niet zo goed als Project Gotham 2, maar wel lekker arcade.

Als niet minimaal vijf games uit dit rijtje, een acht of meer in de PU gaan scoren, eten we gezamenlijk de dode marmot van Niels op.


Project Gotham 2.
Breakdown.
Sega GT Online.

POWERSPY

■ Meest opmerkelijke boothbabe was een van de Prince of Persia ladies. Ze meldde uit Denemarken te komen, voor haar beroep te strippen en de persoon te zijn die vorig jaar met een aantal voetballers aan de rol ging voorafgaand aan de interland Denemarken - Nederland. **Dus Kluivert, we know the real story!**

■ De douane staat op scherp sinds 11 september en wat doet Rogier? Die stopt gewoon lekker **een zakmes in zijn handbagage**. Sta je dan met vijf kale mannen met tatoeages en een getinte jongeman met gouden tand.

■ Wisten jullie dat je eigenlijk **een visum** moet hebben als je als journalist de VS in wilt komen. Ook al ben je maar een simpele gamestester, dat maakt niet. Pottenkijkers hebben ze er niet graag. Vandaar dat we elk jaar weer een fakeberoep moeten verzinnen. Dat dit geen onzin is bleek wel toen een aantal Franse en Engelse journalisten hun eerlijkheid moesten bekopen met een enkeltje heimat.

■ Dit keer werd er **niets van de PU-crew gestolen**. Wel bezorgde Boris iemand de dag van zijn leven door zijn digitale camera te laten liggen, stopte Jurjen in een dronken bui een zwerver $20,- toe en raakte Jan de sleutels van zijn Samsonite koffer kwijt. En laat daar nu een olifant zonder schade overeen kunnen lopen.

■ Overigens was dit laatste gelukkig gebeurd op de terugreis, want alleen Siu Li had nog **schone strings**. En da's lastig lopen over de beurs.

■ Het moet niet erger worden. Dat er gasten zijn die ons wel diggen, dat mogen we wel, een klein beetje beroemd zijn is niet erg. Maar dat iemand zijn cavia naar ons vernoemt, is toch ietwat overdreven. Overigens schijnt deze **Boris overleden** te zijn. Misschien zet dat de echte Boris aan snel weer te gaan fitnessen.

■ **Tenenkrommend slecht** waren ze, de toneelstukjes die Nintendo, Microsoft, Sony en Nokia opvoerden tijdens hun perspresentaties. Hiervoor had zelfs het amateurtoneel van Spanbroek zich nog geschaamd. Jongens, let the games do the talking. Nu hadden we af en toe last van plaatsvervangende schaamte.

■ De E3 en de feesten eromheen werden ondermeer bezocht door **Snoop Doggy Dog, Shakira, Arnold Schwartzenegger en Jennifer Lopez**. En het camerateam van Gamekings slaagde erin ze alle vier mis te lopen.

■ De **Playmate van 2002** wisten ze weer wel te vinden. Goh!

■ De Nederlander die 'jullie zuigen' op onze Gamekings-sticker op het persbord van de E3 schreef, willen we bij deze prijzen voor zijn **uiterst moedige actie**. We zijn nog steeds zo van slag dat we er over denken te stoppen met de show.



WORD NU ABO VAN

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

EN KIES VOOR ÉÉN VAN DEZE SUPER KADO'S!



THE HULK

en betaal slechts € 34,80 +
€ 20 voor de GBA/PC versie
€ 28 voor de PS2/NGC/Xbox versie

OF



XBOX LIVE STARTER KIT MÉT MECHASSAULT (FULL VERSION)

Xbox Live Starter Kit	€ 59,95
+ MechAssault	€ 59,95
12 nummers Power Unlimited	€ 34,80
Normale prijs:	~~€ 154,70~~
Nu samen	**€ 64,80**

zo lang de voorraad strekt

Dit is een exclusieve Xbox Live Starter Kit met een groene verpakking die oorspronkelijk alleen voor de pers bedoeld was. De Xbox Live software, de headset, de handleiding en de drie Xbox Live demo's zijn precies hetzelfde als de versie die je in de winkel vindt.

Je kunt ook kiezen voor een eenmalige korting. Je betaalt dan slechts €29 voor 12 nummers i.p.v. € 34,80.

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140.
Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 35 voor 12 nummers en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.



MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL, VUL DE KAART IN, OF BEL 023-5566789 'S AVONDS EN IN HET WEEKEND **076-5481311**

RARE DOET RAAR

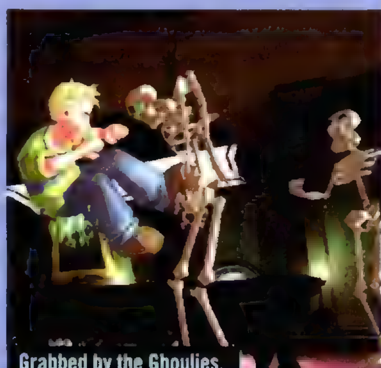
Rare is nu alweer een jaar voor Microsoft aan het werk en het werd tijd dat ze lieten zien wat die samenwerking gaat opleveren. Ze kwamen opdagen met drie games, waarvan twee erg weirde.

Grabbed by the Ghoulies: In eerste instantie keken we vreemd op van deze game vol ruftende geraamten. We zaten op inventieve gameplay te wachten, niet weer op een Conker's Bad Fur Day gimmick.

Een speelsessie met de game bracht meer inzicht. Je bent Cooper, een mafkees die zijn vriendin probeert te bevrijden van de Ghoulies. De mix van beat'em up en adventure amuseert behoorlijk. Bovendien is het tricky om alle vallen en obstakels te ontwijken. Of zoals Jurjen zei: "deze game wil ik zeker nog eens wat beter bekijken; Rare is het nog niet verleerd." En hij kan het weten.

Conker Live and Uncut: Het betreft hier een op Xbox Live gerichte team-based shooter die zich afspeelt in de wereld van Conker, dus vol babes, booze en geweld. Denk een beetje richting Worms. Niet dat de game er zo uit ziet maar het biedt ook de complete over de top gaande setting, de weirde wapens en de extreem funny actie. Als extraatje krijg je Conker's Bad Fur Day, opgepoetst en met ongecensureerde footage die niet in de N64 game te zien was.

Kameo: Elements of Power: Op het eerste gezicht de beste game van Rare en daarom ook weggepromoveerd naar het speciale boekje bij de PU.


Grabbed by the Ghoulies.


Conker's Bad Fur Day.

SUDEKI EN OTOGI

Fans van typisch Aziatische games mogen zich verheugen op twee interessante titels.

Sudeki is een team-based RPG van Climax, een developer die enkele leden van Squaresoft aan boord heeft.

Je hebt vier leden in je team (Tal, Elco, Ailish en Euki), die je a la Brute Force allemaal kunt bedienen. Elk karakter heeft unieke wapens en kwaliteiten. Om de grote eindbazen te kunnen verslaan, dien je de powers van de vier te combineren.

Hoewel de game realtime is, slowt ie down als je een spell uit het menu kiest. Niet helemaal maar voor 5 procent, zodat je Matrix-achtige taferelen krijgt.

De game zag er mooi en vooral kleurrijk uit en speelde best lekker. Wij denken niet dat Sudeki een van de echte toppers wordt op de Xbox, meer een game die liefhebbers van diepe RPG's zal bevallen.

Otogi van Sega hakte er letterlijk en figuurlijk in. Deze samurai actie game wordt gemaakt door From Games en biedt visueel aantrekkelijk hack & slash werk. Beetje Devil May Cry en Shinobi-achtig, maar dan (naar verwachting) beter.

Wat je krijgt zijn open omgevingen vol vijanden die je met speciale moves en combo's uit dient te kammen. Aan het eind wacht je dan nog de levelboss. Simpel, maar indien goed uitgewerkt, doeltreffend.


Sudeki.


Otogi.

▲ TOP 5

1. Interview met IGA. Een eer om te spreken met de bedenker van de Castlevania serie.
2. Castlevania: Lament of Innocence. Een grote stap voor de serie en voor het genre.
3. Halo 2. De mannen van Bungie doen het gewoon weer.
4. De PSP. De verrassing van de E3 en waarschijnlijk een geduchte concurrent voor de GBA.
5. Strategiegames op GBA. Er breekt een mooie strategische tijd aan.

▼ FLOP 5

1. N-Gage. Het spijt me maar moeten we dit nog serieus nemen?
2. Nintendo's matige line up, waar is Miyamoto nou werkelijk mee bezig?
3. Star Fox Armada. Sorry hoor maar was dit een grapje? Jet Force Gemini maar dan op de Cube?
4. Conker online. Hadden we dit al niet op de N64?
5. Ziek zijn een week voor de E3. Hierdoor kon ik geen afspraak maken voor een interview met Hideo Kojima.

VAN POORTESTEIN

Naast het aantal min of meer exclusieve titels die we op deze pagina's bespraken, zal het in 2003/2004 ook regenen op de Xbox. Veel crap maar toch ook wel wat aardige titels. Sowieso dus genoeg te doen op de Xbox (en dat geldt dus gelijk ook voor de andere consoles).

Alle sportgames van EA (zonder Xbox Live ondersteuning), XIII, Prince of Persia, True Crimes: Streets of LA, een nieuwe Colin McRae, Men of Valor, Black 9, After Echo, Freedom: Soldiers of Liberty, Gladius, Medal of Honor Rising Sun, Legacy of Kain: Defiance, Call of Duty, Operation Flashpoint, Full Throttle II en zo kunnen we nog wel even doorgaan.



"Zo'n E3 moet ook niet langer duren, jongens wat is dat afzien."

NEWSFLASH

■ Schrijven kunnen we (tenminste dat denken we), TV maken is nog wat nieuw. Een groot event als de E3 capturen al helemaal. **En dus hebben we veel geleerd**. Zoals:

Praten als de microfoon uitstaat heeft geen zin.

Als je iemand interviewt moet je vraag niet twee minuten in beslag nemen.

Laat iemand uitpraten. De geïnterviewde om de drie seconden in de reden vallen, valt niet goed.

Dat het handig is als de lamp op de camera aanstaat als je in het donker filmt.

Dat het beter is om van tevoren een tape in je camera te doen als je precies twee minuten tijd hebt om Yamauchi te spreken. De man wacht echt niet op je.

Dat het handig is als je iets weet over een game als je er iets over moet zeggen.

Een leuk interview met een Japanner maken kan niet, gewoonweg omdat er geen Japanse tolken met gevoel voor humor bestaan.

Het is lastig een intro te maken als er een boothbabe aan je oor likt of net boven je schaamstreek wrijft.

Dames altijd aardig tegen je doen als je via de camera met ze praat. Nee, nu niet allemaal tegelijk naar de disco met een camera...

Sommige developers er niet alleen saai uitzien maar ook echt saai zijn.

Dat je overal inkomt als je zegt dat je van de TV bent. Echt amazing.

Dat je in de VS niet op straat mag filmen vanwege de privacywetgeving.

Gamekings en LAPD zijn goede vriendjes geworden.

■ De volgende E3 wordt weer in LA gehouden en wel van 12 tot en met 14 mei. We zijn er natuurlijk weer. **Ed heeft beloofd** dit keer ook mee te gaan, dus dat wordt dan 13 man PU.

■ Microsoft meldde op hun pre E3 event dat ze de Cube er uit verkochten. Een dag later zei Nintendo doodleuk dat ze de Xbox wegbliezen de laatste tijd. En alles natuurlijk gelardeerd met prachtige statistieken.

Wie is hier nu de boel aan het beduvelen?

■ Ondanks EA's complete sportreeks die online gaat, zal de nieuwe **Medal Of Honor: Rising Sun** voor de PS2 niet online gaan. De PC versie uiteraard wel.

■ Al kun je je afvragen of mensen daarvoor de game kopen, aangezien EA's Battlefield alleen al honderdduizenden gamers per dag lokt. Ook voor de nieuwe BF add-on **Secret Weapons of WW II** was het weer dringen geblazen op de E3 stand en een derde add-on zit in het vat.

POWERSPY

■ De N-gage had niet bepaald de beste presentatie van de show. Er vielen in het geforceerde toneelstukje nogal wat **pijnlijke stiltes**.
Een prijs hadden ze echter snel binnen en dat was de prijs voor de beste tas van de E3. Het was ook de enige tas die weggegeven werd dit jaar.
■ De schaarste leidde er wel weer toe dat J.J. binnen de kortste keren **tientallen dollars** voor de tas geboden kreeg.
■ In de VS mogen kinderen onder de 17 geen games meer spelen waarin je een **politieagent kan doodschieten** (lees GTA). Wel mogen de kids als politieagent boeven afknallen, neerknuppelen, de knieën doorboren, hun hoofden er af zagen etc. Want dat hoort zo.
■ Good old **Jane Jensen** (Gabriel Knight adventures) gaat weer een verhaal voor een adventure schrijven. Developer wordt The Adventure Company. Klinkt meer als een rugzakkenclub, maar a la.
■ Lucas Arts had weer een **benauwde chaotische behind closed doors** sessie, want o wee, je zou je games maar eens aan iedereen laten zien. Ze scoorden echter wel dik met een paar lekkere Star Wars games voor alle consoles.
■ Grote afwezige bij Lucas Arts was de nieuwe Sam & Max die wel aangekondigd werd. De titel wordt **Sam & Max Freelance Police**.
■ Ook potdicht behind closed doors was de nieuwe Max Payne, genaamd **The Fall of Max Payne**. We houden hem in de smiezen voor je.
■ Of je het nu gelooft of niet, **Skate was niet één keer te laat**. En dat terwijl we toch met vuur speelden door een aantal overstaps in de vlucht te plannen. Of zou het komen dat de klok in de VS een aantal uren terug moest...
■ Terug ging het echter helemaal fout. Boris, Steven, Rogier, Skate en Dre slaagden er in tot drie maal toe hun vliegtuig te missen omdat... Boris nog **koelkastmagneetjes** wilde kopen in de tax free zone van LA. Door op LA hun kist te missen, liepen ze ook de aansluitingen in Washington en Londen mis.
■ Dit in tegenstelling tot Ruben die jeuk van koelkastmagneetjes krijgt en in LA **alvast in het vliegtuig was gaan zitten**. Samen uit, alleen thuis Ruub!
■ **Firaxis** is bezig met de Piraten game die Sid Meier al zo lang wil maken. Het is niet te hopen dat elke developer zijn dromen mag uitvoeren, dan krijgen we nog een hoop ranzige zooi te zien.
■ De GBA game **Boktai** van Kojiboy werkt met zonlicht en duisternis. Goed idee Kojiboy, die GBA is onspeelbaar in de felle zon of het donker. Of is dit een slimme marketingtruc om ons allemaal aan de back lit GBA SP te krijgen?



▲ TOP 5

1 Halo 2. Legt de lat weer een flink stuk hoger binnen het shooter-genre op consoles.
2 Half-Life 2. Oogt gevaarlijk goed en zal heel één moeiteloos overtreffen.
3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Heel andere omgeving, heel verfrissend.
4 Prince Of Persia: The Sands Of Time. Gelikte graphics en special effects.
5 Fable. Heeft mijn interesse gewekt. Lijkt me een enerverende game.

▼ FLOP 5

1 Stands waar we niet mochten filmen (Square / Rockstar).
2 Games die we niet kregen te zien (Max Payne 2).
3 De aangekondigde SARS (er waren helemaal geen mondkapjes).
4 Geen Sony Party voor de Europese pers.
5 De kater na het Microsoft dinner was er weer eentje om in te lijsten. Thanks gasten!

▲ TOP 5

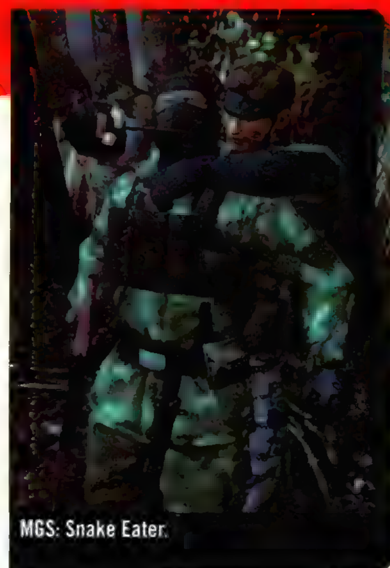
1 Eerste Gamekings op de E3.
2 Syphon Filter: The Omega Strain.
3 Half-Life 2.
4 Halo 2.
5 Gran Turismo 4.

PLAYST

Zwaar indrukwekkend

■ ***Wie de console wars echt eens van dichtbij wil meemaken, wordt tijdens de E3 op z'n wenken bediend. Elk jaar weer, strijden alle console fabrikanten om de eer van de meest spectaculaire stand, de mooiste meisjes en natuurlijk de beste games. Sony deed het dit jaar echt heel erg goed.***

Sony had een line-up die zo goed en uitgebreid was dat je makkelijk drie dagen lang alleen maar op de PlayStation booth had kunnen doorbrengen. Wat mij betreft hadden ze de beste line-up en dat zegt wel wat als je weet hoe ontzettend wreed de Xbox stand was. Daar showden ze namelijk ook de ene na de andere toptitel en stonden gamers uren lang te wachten om bijvoorbeeld een glimpje van Halo 2 op te vangen.
Sony had dit jaar geen presentaties waarvoor je in de rij moest staan. Druk was het wel en terecht want naast **Gran Turismo 4** (zie ook coverview in dit nummer) had men nog veel meer puike games om te laten zien.


MGS: Snake Eater.



The Hulk.

TOPPERS

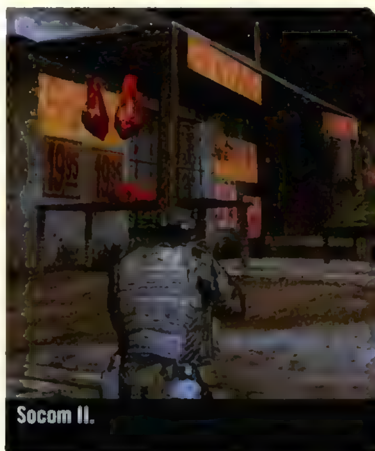
Wat dacht je van **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**, die doodleuk op een aantal grote schermen geshowd werd. Of **vervolgen op Jak & Daxter, Maximo, Ratchet & Clank, Syphon Filter** en een verse aflevering van **SOCOM: Navy Seals.**
Maar er waren ook gloednieuwe games te zien; zoals de zwaar indrukwekkende Jet Li Game **Rise to Honor** en een nieuwe komische platformgame die gepresenteerd werd onder de naam **Whiplash.**
En dan waren er natuurlijk de ontelbare third party titels die de naam van PlayStation ook dit jaar weer hoog hielden: **The Hulk, Prince of Persia, Medal of Honor: Rising Sun, Silent Hill 3, twee nieuwe Resident Evil games** en nog veel en veel meer.
Het is duidelijk te zien dat het erg goed gaat met de PlayStation 2. Natuurlijk voelen ze de hete adem van Xbox en GameCube in hun nek maar het lijkt er wel op alsof de hele markt beter wordt van de console wars.

PLAYSTATION ONLINE

Net zoals Xbox Live ontzettend belangrijk is voor de Xbox, zo zet ook Sony hoog in op hun online feature. Vanaf september dit jaar, zal het mogelijk zijn om in de Benelux online te gaan met je PlayStation 2. Het is nu al duidelijk dat er een heleboel games uit zullen komen die gebruik maken van deze online feature. Games als Gran Turismo 4 (vrijwel zeker) en SOCOM II leunen zwaar op online gameplay maar het is goed om te zien dat een heleboel games gewoon online gameplay als optie meeleveren.
Een goed voorbeeld is de nieuwe Syphon Filter, dat een multiplayer cooperative mode heeft. Dat is goed nieuws want deze coop mode is echt super leuk en een welkome aanvulling op de standaard deathmatch optie die bijna elke actie game krijgt zodra het online moet gaan.

▼ FLOP 5

1 American Idol. reken maar dat we die shit hier ook gaan krijgen. Lekker meezingen met Jamai, joepie!
2 Alle karaoke games. Hou die stuff gewoon lekker in de karaoke bar joh
3 Rockstar Games. Heb nauwelijks wat van ze gezien eigenlijk.
4 Atari. Vond dat ze niet al te veel bijzonders te bieden hadden.
5 Nintendo. Zeker geen flop, wel een beetje de verliezer van de E3


Socom II.

Online gameplay op de consoles wordt echt een grootschalig succes, dat zagen we voor het eerst op deze E3. Xbox Live en PlayStation Online gaan de wereld veroveren, let op mijn woorden! ◀

POWERSPY

■ Na hard werken is het altijd extra lekker chillen. En chillen doe je onder andere met drank. Soms overmatig, zo overmatig dat chauffeur en bewust geheelonthouder Rogier (de cameraman en regisseur van Gamekings), **de lamme Skate en Steven** niet meer uit de gehuurde bus kreeg. Beiden werden 's ochtends met kramp in het hele lichaam wakker op de parkeerplaats naast het hotel.
■ Daar hadden ze nog geluk mee, want Rogier was 's nachts **verdwaald** geraakt in LA en laat dat nu net niet een plek zijn om effe lekker de weg te vragen. En met zes strak dronken gasten achterin, komt er van kaartlezen ook weinig terecht.
■ Niet te zien, wel aangekondigd, een **nieuwe Splinter Cell**. Voor ons oud nieuws, want dat meldde Ubi Soft ons vorig jaar op de ECTS al.
■ Er komt een nieuwe Tenchu voor de Xbox genaamd **Tenchu Eternal**. En natuurlijk kan ie via Live gespeeld worden. Jammie.
■ **Doom III was niet speelbaar** en dat was toch wel een van de grootste tegenvallers van de E3. Reden Id Software showt nooit twee jaar achter elkaar dezelfde game. Maar dan hadden ze toch Quake 4 kunnen brengen...
■ Props voor Sony. Niemand, maar dan ook echt niemand wist van het bestaan van de **PSP** af.
De schok was dezelfde avond op de Nintendo-party dan ook af te lezen op de gezichten van alle N-medewerkers. We hadden zelfs het vermoeden dat sommige Sony gasten er niets van af wisten.
■ Medewerkers van Microsoft gaven aan dat hun bedrijf **niet aan een handheld dacht**. Ja, dat zei Sony vorig jaar ook.
■ Geen props voor de voedselverstrekking op de E3. We kochten voor het luttele bedrag van **10 dollar een kip-salade** waarin we tot op de dag van vandaag nog steeds niet de kip hebben gevonden.
■ Als je niet goed keek, dacht je voortdurend dat een journalist een epileptische aanval had. De demo's van de Eye Toy leverden **hilarische beelden** van in het rond meppende dikke gasten met lang haar op.
■ Over gezondheid gesproken. Dat zit toch echt niet snor bij de meeste gamesjourno's. Regelmatig zagen we een **ambulance voorrijden** omdat er iemand onderuit gezeild was.
We vermoeden dat de meeste bezoekers van de E3 bij het woord 'sport' eerder aan EA of Sega denken dan aan fitness of een stukje lopen.
■ Bij de E3 gaat het om de South- (Sony en Nintendo) en West Hal (PC en Microsoft). Daar tussen bevindt zich een honderden meters lange gang. Daar ontstaat de typische E3 voetrot. Erg triest om pas na vijf E3's te ontdekken dat er **een veel snellere doorsteek route is buitenom**.

ATION 2


Jak II: Renegade.


Syphon Filter 3.

POWERSPY

■ Hoewel er geen nieuwe GTA-game werd vertoond, weten we inmiddels wel dat er nog **een nieuw deel** komt en dat dit niet San Andreas is.

■ Even een rijtje top nog wat.
Meest trieste stand: Midway; alleen maar middelmaat en teringherrie. Tip als je muziek opzet, doe dan iets wat lekker in het gehoor ligt.
Beste beveiligingsmedewerker: Bewaker van de EA Big stand. 160 kilo schoon aan de haak en Oost Indisch doof.
Slechtste beveiligingsmedewerker: Alle gasten die de tassen bij de ingang van de hal controleerden. Zelfs de demente oma van Osama Bin Laden had hier een bom naar binnen gekregen
Domste boothbabe: Xbox pre E3 event. Na 12766 takes stond "Welcome to the pre E3 Xbox event" erop. Tja, blond en meer dan vijf woorden...
Mooiste boothbabe: Die van de Penthouse, inderdaad winnaar op punten.
Minst populaire demopod: De console waar Barbie op draaide. Daar wilde niemand nog dood gezien worden. Trainsimulator 2 gooide op dit gebied ook hoge ogen, terwijl we dat eigenlijk allemaal best wel leuk vonden. Maar ja, je bent cool of niet...
Beste party: Nintendo; goed eten, lekkere drank, coole spot en gelukkig geen games.
Slechtste party: Sony... mogen we volgend jaar nu wel kaartjes?
Meest stinkende stand: Capcom. Dat ze daar niet weten dat het massaal eten van rookworsten gaat meuren. Je kreeg bijna een hekel aan Maximo 2.
Beste sneer: Miyamoto over de GTA-reeks: "Mario doesn´t shoot hookers".
Meest vreemde stand: Een stand met fluoriserende toetsenborden en muizen in de Kentia hal. Wel de enige booth die door had kunnen gaan als de stroom was uitgevallen.
Meest trieste vertoning: de bedenker van Pac-Man op het podium bij de Nintendo Pre E3 meeting. De man stond stijf van de stress en had een Pac-Man shirt aan onder zijn pak. No way dat ie dat vrijwillig gedaan heeft.
Meest afwezige game: Duke Nukem Whenever. Ed is bang dat ie deze game voor zijn pensionering niet meer zal zien.
Meeste gebruikte gameplay: bullet-time. Behalve dan in de shooter Trinity van Activision, die noemen het flash-time. Duh. Volgens ons kent alleen het race genre nog geen bullet-time. Jos Verstappen zou er een moord voor doen.

■ Infogrames heet nu dus **Atari**. En dat kon je ook niet missen want werkelijk alles tot en met de flesjes water was rood gekleurd. Nu maar afwachten of Ubi Soft straks zijn naam niet veranderd in Commodore en Codemasters in Amiga.

DE GAMES

■ ***Hieronder een overzicht van de PS2 games die we deze E3 allemaal gespeeld hebben. Je krijgt al blaren op je vingers als je het leest.***

COLIN MCRAE 04
(CODEMASTERS / Q4 2003)

Colin 3 was een groot succes en doet het nog steeds goed. Desondanks komt Codemasters toch al vrij snel uit met het vierde deel, niet in de laatste plaats om het een en ander te verbeteren.
Zo is het in deel 4 bijvoorbeeld wel



mogelijk om in andere auto's de Championship uit te spelen. Colin rijdt in een Citroën en deze keer worden alle wagens in de game even gedetailleerd uitgewerkt. Men heeft bovendien een aantal nieuwe wagens toegevoegd die onderverdeeld zijn in de categorieen 2WD en 4WD.

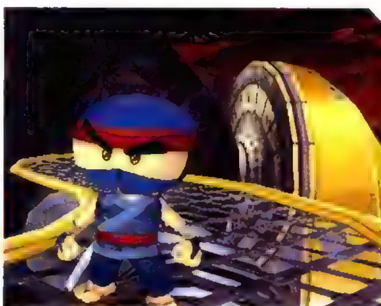
FIRE FIGHTER F.D. 18
(KONAMI / FEBRUARI 2004)

Jawel, een brandweergame. Zoiets kunnen ze alleen in Japan verzinnen en het is goed om te zien dat dit soort games ook hier in het westen worden uitgebracht.
Het spel heeft een verhaal dat er verder weinig toe doet. Wat wel belangrijk is, is de third person actie stijl die hier de kop op steekt. Dat gecombineerd met de spannende 'brand sfeer' en je hebt een soort Resident Evil met een brandblusser. Het verhaal schijnt een boeiend verloop te hebben maar ja...dat zeggen ze allemaal. Deze game zag er desalniettemin super strak uit.



I-NINJA
(ARGONAUT-NAMCO / NOVEMBER 2003)

Op het eerste gezicht was dit een soort Ratchet & Clank achtige lieve platformgame maar er zit meer achter. I-Ninja is een super mooi geanimeerde cartoon ninja die niet op een druppeltje bloed meer of minder kijkt. De mix tussen geweld en lieve characters is zo goed dat het gelijk deed denken aan een game als Conquer's Bad Fur Day.
I-Ninja kent vele moves en de actie is super vet. Ik kan niet wachten om deze game verder te spelen op een minder hectische plek.



RESIDENT EVIL OUTBREAK
(CAPCOM / APRIL 2004)

Wat een verrassing om deze game te zien; een gloednieuwe Resident Evil die online te spelen is. Je speelt het spel met een aantal andere characters die je online ontmoet.
Op de Capcom stand zagen we alleen een four player versie van het spel maar het schijnt mogelijk te zijn om met z'n achten te spelen. Je kunt je voorstellen hoe dat gaat. Een zombie komt de kamer binnen en vier gasten knallen het ding echt helemaal kapot. Al snel merk je echter dat de online gameplay wat dieper gaat en een gun eigenlijk een luxe item is.



WALKMAN VAN DE 21ST

■ ***Ieder jaar kent de E3 wel een paar grote aankondigingen die niemand verwacht had. Dit jaar leek het er sterk op dat niemand nog geheimen had, alles was al uitgelekt. Op één verrassing na...***

Onder luid applaus kwam Ken Kutaragi (ook wel de vader van de PlayStation genoemd) het podium op gewandeld tijdens Sony's Pre-E3 meeting "I want you to meet our new baby," waren zijn eerste woorden. "And no it is not de PlayStation 3," vervolgde hij.
Genodigden staarden elkaar verbaasd aan en het gesmoes onder de gamesjournalisten was hoorbaar. Kutaragi san haalde diep adem en maakte bekend dat Sony zich gaat storten op de portable console markt. Onder de naam PSP (PlayStation Portable) lanceert Sony eind 2004 'de walkman van de 21ste eeuw'.

VERWACHTING

Het is nog veel te vroeg om de PSP nu al de hemel in te prijzen. De Game Boy Advance lijkt namelijk een haast onverslaanbare tegenstander, dankzij zijn uitgebreide assortiment en grote voorsprong. Aan de andere


Ken Kutaragi toont de disc voor de nieuwe PSP.



RISE 2 HONOR

(SCEA / Q4 2003)

Deze actiegame probeert de hoogtepunten uit Jet Li films naar voren te halen. Bedenk daarbij dat Jet Li bekend staat om zijn goed gecoördineerde massale gevechten en je begrijpt dat Sony een hele nieuwe controlscheme heeft moeten uitvogelen.
Dat hebben ze goed gedaan want met de R3 stick zoek je de vijanden uit, die je met de R1, en de actieknoppen kunt aanvallen.
Een uitgebreide tutorial liet ons met stoelen gooien, verschillende wapens pakken en vooral heel veel ass whoopen. Dikke shit!

MAXIMO VS ARMY OF ZINN

(CAPCOM / Q4 2003)

Jaaaaa! Een nieuwe Maximo game. Wat een feest. Als je de eerste game

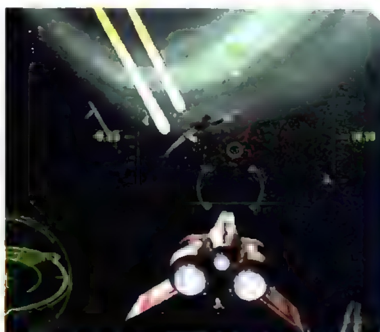


tof vond dan word je nu echt helemaal gek want deze Maximo is op veel punten nog veel beter.
De nadruk ligt deze keer nog meer op de combat en dat was nou precies wat het eerste deel zo leuk maakte.
Er zijn ook nog enkele kleine foutjes uit het eerste deel weggewerkt en de graphics zijn opgepoetst en er zijn meer wapens! Al met al een echte E3 topper!

BATTLESTAR GALACTICA

(WARTHOG-VIVENDI / SEPTEMBER 2003)

Dit jaar is het precies 25 jaar geleden dat Battlestar Galactica voor het eerst op TV te zien was. Misschien waren veel PU lezers toen nog niet geboren maar ik weet wel dat deze serie op mij een diepe indruk heeft gemaakt.



Dit jaar zal het 25 jarig bestaan gevierd worden met de release van een DVD set met alle afleveringen en een game. Deze 3D space actie shooter vertelt het verhaal van een jonge Adama die aan het begin van zijn carrière staat. Als piloot moet hij het laatste menselijke kolonie schip zien te verdedigen tegen de Cylons. Dat belooft wat.

WHIPLASH

(CRYSTAL DYNAMICS-EIDOS / Q4 2003)

Deze game heette ooit Chain Gang maar werd deze E3 geshowed onder de nieuwe naam Whiplash.
Het spel gaat over de neurotische wezel Psanx die via een metalen ketting vastzit aan het konijn Redmond. Deze twee beesten zijn het slachtoffer van een meedogenloos bedrijf dat bezig is allemaal tests uit te voeren op onschuldige beestjes. Spanx en Redmond weten te ontsnappen en in een fantastisch platform adventure moeten de twee het zien op te nemen tegen het onrecht.
De overbekende Warner Bros. cartoon stijl geeft het spel een heel bijzondere feel en ik was eigenlijk al vanaf het eerste begin verliefd op deze game. ◀





"Neeeee Dre, ik heb niet gezegd dat sinds jij weg bent, de PU er op vooruit is gegaan!"

E EEUW

kant heeft Sony wel de walkman en de discman op haar naam staan, twee uitermate succesvolle producten die aantonen dat Sony de kunst van portable entertainment in de vingers heeft De PSP zal meer zijn dan een gamesmachine; (digitale) entertainment zal de grootste pijler van het apparaat worden. Naast (oude en nieuwe) games verwachten we op de PSP ook films, muziek en internet. Over de prijs is nog niets bekend.
Vlak voor het drukken van deze PU, had Sony nóg een verrassing te melden: de PSX. Volgende maand meer hierover. ◀

SPECIFICATIES

Vooralsnog is er geen beeld van de PSP beschikbaar, we hebben slechts wat feitjes voor je.

- De games zullen op een UMD (Universal Media disc) staan. Zie het als een 60mm disc (1.8 GB) in een hoesje.
- De PSP zal uitgerust worden met een TFT LCD backlight breedbeeld scherm 480 x 272 pixels (16 bij 9).
- Verder zal de PSP een USB 2.0 port bevatten, wat de PSP in staat stelt om te kunnen communiceren met andere apparaten (PSP, PS2, PS3 of andere USB2.0 ondersteunende apparaten).

FEITEN IN HET KORT

Naam: PSP
Beeld: Breedbeeld (16:9) TFT LCD backlight (480 x 272 dots)
Disc: UMD 60 mm optical secured ROM disc met cartridge (1.8GB)
Video: MPEG 4
Graphics: 3D Polygons / NURBS
Sound: PCM (ingebouwde stereo speakers, stereo hoofdtelefoon)
I/O: USB 2.0, Memory stick
Battery: Oplaadbaar (lithium-ion)

POWERSPY

■ Atari gaat een **Dungeons & Dragons MMORPG** maken.
■ Bizar trouwens hoezeer Bungie en Polyphony om de hete brij draaiden als het ging om de **online functionaliteit** van Halo en GT4. Dat terwijl Microsoft en Sony vrolijk bekend maakten dat die games online gingen.
Voortaan wel even goed afstemmen jongens of zijn we chicken geworden?
■ **Goeie kop** op een Amerikaanse Xbox site. 'Microsoft brought us Halo, Fable, some more games ... and did we mention Halo already?'
■ Naast veel familie en een aantal redactieleden waren er ook een paar vertegenwoordigers uit de gamesbizz aanwezig op de bruiloft van Jan. En ook zij gaven net als alle andere aanwezigen **een enveloppe met geld aan het bruidspaar**. Trek dus vanaf deze PU steevast een punt van elk cijfer van de man af.
■ De medewerker van CD Contact Data had Jan goed beet door in de enveloppe een zelf **gefotoshopt exemplaar van Star War Galaxies** te stoppen. Jan stonk er vol in en wilde het stukje op de bruiloft al gaan typen.
■ J.J. speelde als **drummer** in de verrassingband op de bruiloft. Wat een medewerker van EA deed verzuchten 'dat die gast dan tenminste nog iets goed kon'. Nu weet Niels ook waarom, J.J. sinds kort om reviewable EA games zit te smeken.
■ Hilarisch. Op de stand van de Nederlandse publisher Playlogic stond een bodybuilder verkleed als een karakter uit de game Vex. De man had een enorme helm op die echter net in elkaar gelijmd was. Na een dag staan, was de man **zo stoned** dat ie de volgende dag nog diep rode ogen had. En dat kwam hem te staan op een tijdelijke arrestatie van de Amerikaanse verkeerspolitie bij een routinecontrole.
■ De Nederlandse standhouder Playlogic draaide een prima E3. Er was veel belangstelling voor hun vier producten genaamd **Cyclone Circus, Airborne Troops, Xyanide en Alpha Black Zero**. Binnenkort gaan we naar Breda om de games eens echt onder de loupe te nemen, want dit is geen shit.
■ Behind closed doors schenen **prototypes van de PS3 en Xbox 2** aan publishers getoond te zijn. Misschien een bullshit verhaal, aan de andere kant; als de nieuwe console over twee jaar uit moet komen, dan is het wel zo handig als er nu al aan launchgames gewerkt gaat worden. We hebben getracht medewerkers van publishers om te kopen, maar dat lukte niet. Sony en Microsoft werken waarschijnlijk met deathsquads voor verklikkers.
■ Ook dit jaar kreeg EA weer de prijs voor de **meest luidruchtige stand** van de E3. Of zouden ze gewoon een nieuwe markt hebben aangeboord. Die voor de doofstomme gamer.

GAMECUBE

Niet opzienbarend, wél kwaliteit

En zo ging ik zitten, als 32-jarige speljournalist, in de Ballroom van het Kodak Theater in Hollywood. Gelukkig, merkte ik op, ik ben zenuwachtig, want zo hoort dat als Nintendo op het punt staat grote dingen aan te kondigen. Ik hoopte vooral op een innovatieve nieuwe game van Miyamoto, wat wellicht verklaart dat ik een half uur later wat verward en teleurgesteld weer buiten stond. Wat moest ik nu denken van wat ik had gezien?

Er kwamen heel wat interessante games voorbij vliegen tijdens de Nintendo-presentatie. Allereerst natuurlijk de verplichte Nintendo-kost; kleurrijke figuren, vrolijke avonturen, doeltreffende gameplay.
Mario Kart Double Dash wordt ongetwijfeld een van de grootste hits op de GameCube, waardoor je **Kirby's Air Ride** bijna over het hoofd zou zien, terwijl dat toch ook een leuke funracer is.
Platformers waren er ook, **Wario World, Sonic Adventure DX, Sonic Heroes** en vooral het originele **Billy Hatcher and the Giant Egg** zagen er prima uit. Tel hierbij spellen als **Mario Golf, Mario Party 5, Pikmin 2** en **Starfox** en je kunt met mij concluderen dat liefhebbers van kleurrijke gameplay een goed jaar tegemoet kunnen zien. Maar hoe leuk ook, toch zijn dit min of meer de verplichte nummertjes van een weinig overrompelend karakter. Verrassender waren de volgende games, die ik er graag even apart uitlicht.

OVERDONDEREND

F-Zero GX. Als je je afvraagt wat de zin van je bestaan is, kun je op die titel mediteren. Het is een ervaring die je zeker moet hebben ondergaan voordat je sterft, dus probeer het nog maar even vol te houden.
Het oude SNES-concept, supersnel


Mario Kart Double Dash.


Mario Golf.


Pikmin 2.


Sonic Heroes.


Billy Hatcher and the Giant Egg.

ONLINE

Het was duidelijk de E3 van de MMORPG's. Nog nooit eerder zagen we zoveel van dit type games voorbij komen. Daarnaast leerden we ook hoe Microsoft en Sony steeds meer online plannen openbaarden en games die dat onderschreven. Alleen Nintendo had geen online nieuws, en geen online games.

■ Microsoft heeft al een bekende MMORPG serie, namelijk Asheron's Call, maar het komt nu met **Mythica**. Met deze game willen de makers de diepgang en gameplay van een singleplayer RPG naar een MMOG brengen.
Je speelt een gevallen held die in het Noorse hiernamaals de Godenstatus tracht te verkrijgen. Natuurlijk word je dit niet zomaar en zul je heel wat moeten battelen, reizen en avonturieren.

■ The Matrix domineerde de E3 omdat de film op datzelfde moment net uit was. Opvallend nieuws was er ook op gameplay gebied: niet Atari maar Ubi Soft komt met **The Matrix Online**. De MMM (Massive Multiplayer Matrix) wordt gemaakt door Monolith Productions, niet zomaar een ontwikkelaar dus.
Duizenden spelers kunnen rondrennen in een Matrix wereld. De wetten van de zwaartekracht kun je naar je hand zetten door allerlei martial arts te leren en elkaar op stijlvolle wijze lens te kicken. Maar je kan ook als agents door het leven gaan en zoveel mogelijk 'humans' om zeep helpen. The Matrix Online verschijnt 'ergens' in 2004.

■ Valve houdt binnenkort speciale Modsessies om Modmakers te introduceren in de fijne kneepjes van de **V-Source engine**. Zodat de stroom Mods die na de release van HL 2 op gang komt, zo goed mogelijk worden.

■ **Everquest 2** is nog steeds niet uit maar dat duurt niet lang meer. De opvolger van de allersuccesvolste MMORPG tot op heden, biedt naast veel battles en een supermooie engine, meer sociaal karakter. Een nieuwe klasse is die van Tradesman die zich onderverdelen in gilden. Deze hoeven nooit aan een gevecht deel te nemen en kunnen zich puur richten op het vervaardigen van kleding en andere goederen.
Ook de steden zijn groter opgezet, er zijn shows en festiviteiten en je kunt zelfs als kaartjesverkoper door het leven gaan!

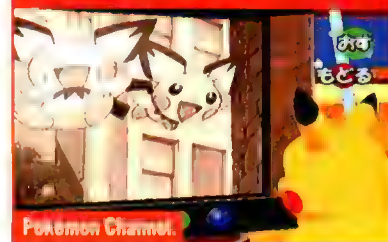
■ Overigens krijgt de bekende online franchise een singleplayer variant als RTS onder de naam **Lords of EverQuest**. Deze RTS kent vijftien verschillende lords, drie verschillende rassen, twaalf missies per ras en tachtig verschillende monsters... alsof je een emmer leeggooit.
De graphics oogden erg als Warcraft III en de game is tevens via multiplayer te spelen met twaalf man tegelijk.

TOP 5

1 HALO 2
De enige game die me deze E3 een kreet van verwondering wist te ontlokken. Wat een spektakel! Bungie does it again.
2 F-ZERO
Amusement Vision kan bij mij geen kwaad meer doen. Na Monkey Ball ontwerpen ze een spel dat mijn hartje meevoert naar hogere sferen.
3 STRATEGISCH OFFENSIEF OP GBA
Fire Emblem, Final Fantasy Tactics, Advance Wars 2 en Onimusha Tactics... Yes, yes, yes, dit zijn de games die ik in mijn GBA wil stoppen.
4 MARIO KART DOUBLE DASH
Ik speel niet zo vaak multiplayer-games, maar voor dit racefeest ga ik een uitzondering maken.
5 SONY'S AANKONDIGING VAN DE PSP
Een beetje concurrentie op de mobiele markt kan geen kwaad, dunkt me zo.

POKÉMON

Voor de liefhebber van Pokémon en daar reken ik mezelf ook weer toe na dertig uur optimaal vermaak in Pokémon Sapphire, waren er enkele aardige titels te bekijken, maar daar zat niets verrassends of baanbrekends bij. Pokémon Colosseum laat je zelfgevangen GBA-Pokémon op de Cube een-tegen-een en twee-tegen-twee vechten in drie dimensies, Pokémon Box is een budget-ding dat handig is om eigen Pokémon te rangschikken en Pokémon Channel is echt iets leuks voor de fans van Pikachu, een soort virtueel-vriendje-idee met allerlei vrolijke filmpjes en mini-games.
Op de GBA speelde ik de nieuwe Pokémon Pinball en dat vond ik leuk, ook al was het spel bijna identiek aan de voorganger. Waarom een winnend team veranderen, zo lijkt Nintendo te redeneren en geef ze eens ongelijk. Kassa!



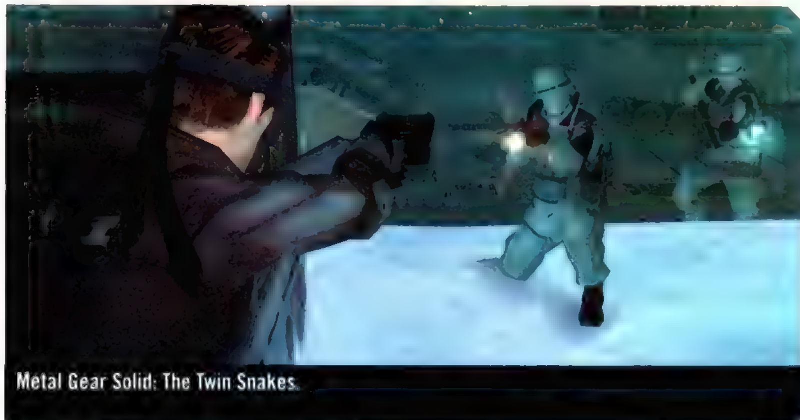
Pokémon Channel.



racen over futuristische trajecten, is in F-Zero GX zo overdonderend overtuigend uitgewerkt, dat het zelfs de grootste Wipe Out-fan van zijn geloof kan brengen.
Als je het boekje dat bij deze PU zit niet gelijk met het cellofaan hebt


1080 Avalanche.

weggegooid, kun je daar even doorheen bladeren om te zien hoe ik in andere woorden mijn bewondering voor het werk van Amusement Vision uitspreek, en je leest er ook meer over de andere games die ik als de beste binnen de booth van Nintendo beschouw. Laat ik die hier ook nog maar even noemen.
1080 Avalanche bleek veel beter dan ik had verwacht. Het schijnt dat Miyamoto de game wat meer naar zich heeft toegetrokken toen het project dreigde te mislukken en ik meen zijn hand er wel in te herkennen.
Metal Gear Solid: The Twin Snakes heeft de potentie om een fantastisch spel te worden maar dat was het in demovorm nog niet. Hetzelfde geldt voor een game die het boekje niet gehaald heeft: **Final Fantasy Crystal Chronicles**. De speldemo liet je met vier spelers tegelijk op avontuur gaan, een beetje zoals in Zelda: Four Swords en Phantasy Star Online. Met andere avonturiers samenwerken om monsters te killen


Metal Gear Solid: The Twin Snakes.


Final Fantasy Crystal Chronicles.


Star Wars: Rebel Strike.

FOX GEKILLED

Nadat Rare van de Star Fox-licentie iets had gemaakt dat volgens mij, en velen met mij, niet de kwaliteit bood waar de voorgangers om geroemd werden, was ieders hoop gevestigd op Namco om de vacht van de ouwe vos weer iets van zijn vergane glans terug te geven.
Nou, vergeet het maar. Het inspiratieloze shootertje dat ik op de spelvloer speelde was meer een aardige multiplayer-optie in een volwaardig spel dan een, eh, volwaardig spel. Je moet de figuren uit de serie sowieso niet buiten hun vliegtuigjes laten opereren, daar zijn ze niet voor gemaakt.
Shame on you Namco, dit had zo mooi kunnen worden en shame on Nintendo om een sterke licentie op deze manier te laten killen.



▼ FLOP 5

1 N-GAGE-PRESENTATIE
Die N-Gage is op zich al een suf ding maar de presentatie waarop het ding werd aangeprezen was nog suffer. Wel een leuke tas gekregen!

2 GEEN ICO 2
Ik had toch wel een beetje gehoopt de opvolger van Ico te kunnen bekijken, nu weet ik nog niet wat ik ervan moet verwachten.

3 NINTENDO'S NADRUK OP CONNECTIVITY
Heel leuk hoor, dat ik vier GBA's aan acht kubussen kan koppelen en zo. Maar ik had liever een nieuw avontuur van Miyamoto gezien.

4 STAR FOX ARMADA
Geen prachtig nieuw vliegavontuur maar een stijlloos schietspelletje. Of kan het toch nog wat worden?

5 SEQUEL CITY
Kom op Nintendo, als jullie niet met nieuwe, innovatieve concepten komen, wie dan wel? Vrijwel alle interessante spellen binnen de booth van Nintendo waren sequels.

ONLINE

■ **Final Fantasy XI** komt naar de PC. De PS2 franchise zal als MMORPG naar de PC komen en het leuke is dat PS2 en PC gamers tegelijk met elkaar kunnen communiceren. Als dat geen echte liefde is?
■ De makers van Asheron's Call 2 (daar is ie weer) toonden op de E3 hun **Middle Earth Online**, die onder Vivendi's vlag uit gaat komen. De game zag er watertandend mooi uit en laat je allerlei queesten doen.
Moraal is belangrijk aangezien je in contact kan komen met evil voorwerpen, hetgeen ten koste gaat van je ziel. Gebruik je te veel evil dan ben je niet meer welkom in The Shire en in Rivendel.
Naast het nodige hakwerk met Orcs en Gobelins, dien je ook runen te ontcijferen en raadsels op te lossen voor extra experience points.
■ Iedere keer als we **World Of Warcraft** aanschouwen, ziet de game er mooier uit. Het goede nieuws is dat de game nog dit jaar verschijnt. En deze keer is dat definitief, aldus Blizzard
■ **Conker: Live & Uncut** is Rare's eerste Xbox Live game die nog dit jaar moet verschijnen. De game kent een singleplayer deel: een opgepoetste versie van het originele Conker's Bad Fur Day, gepowered door een nieuwe engine en aangevuld met levels en minigames.
De echte smaakmaker is het Live gedeelte waarin je samen met Conker en zijn vrienden online elkaar aan gort knalt of de hersens inslaat met honkbalknuppels. Het is hoofdzakelijk een teambased game waarin je het opneemt tegen anderen spelers of NPC's. Denk daarbij aan eekhoorns versus Nazi teddyberen of eekhoorns die de aarde moeten beschermen tegen een buitenaardse invasie. Dit alles in typische Rare graphics met evenzo weirde wapens.
■ Socom voor de PS2 is hier nog niet eens beschikbaar of **Socom II** is alweer aangekondigd in de States. Het is geen compleet nieuwe game, meer een soort add-on met nieuwe wapens, soldaten en maps.
■ **Raven Shield** komt naar de Xbox maar dan als compleet andere game. Geen planning meer, je hebt maar één squad (niet wisselen tussen verschillende groepen), de actie is meer rechttoe, rechtaan en de game ondersteunt natuurlijk Xbox Live.
■ Ook al hebben we wel eens wat te mekkeren over de FIFA reeks, we kunnen niet wachten om **FIFA 2004 online** op de PS2 te spelen. Schiet op met die shit!
■ De nieuwe Sega GT gaat ook online en heet **Sega GT Online**. Samen met Project Gotham 2 die ook Xbox Live gaat, vormt dit een aardig tegenwicht voor GT 4 van Sony. Al blijft het sex-appeal van de Gran Turismo reeks onaantastbaar.

N-GAGE

Hoewel we op de beurs misschien niet zo bijster veel echt nieuws over de N-gage te horen kregen, hebben de Finnen van Nokia toch weer een beetje meer duidelijkheid geschept.

■ Op **7 oktober** dit jaar ligt de N-gage dan eindelijk wereldwijd in de winkels. Tegelijkertijd met tien games, en voor de kerstdagen moeten er dan nog eens twintig spellen bijkomen.

■ Het apparaat gaat **$299 dollar** kosten (zo'n 255 Euro). Dat is pittig maar we gaan er eerlijk gezegd vanuit dat er wel een paar deals gemaakt worden met enkele mobiele operators en dat het ding in combinatie met een abo behoorlijk afgeprijsd zal worden. Daar wilde Nokia natuurlijk niets over loslaten, maar in de telecommarkt gaat dat meestal zo, dus waarom niet nu?

■ Het speeltje zal in allerlei winkels te krijgen zijn. Van de traditionele telecomwinkels en warenhuizen tot speelgoed- en gameswinkels en voor een game zal je ongeveer tussen de **25 en 35 Euro** moeten betalen.

■ Naast Sega, Taito, Eidos, THQ en Activision is Gameloft/Ubi Soft ook aan boord gekomen als publisher. En met een leuke verrassing… zowel **Ghost Recon, Splinter Cell, Rayman 3 als Marcel Desailly Pro Soccer** zullen voor de N-gage klaargestoomd worden.

■ Activision komt met een versie van **Tony Hawk's Pro Skater** en THQ Wireless liet John Romero **Red Faction** aankondigen, de eerste echte first person multiplayer shooter voor de N-gage.

■ Nokia zal zelf ook games ontwikkelen en komt volgend jaar lente met **Pathway to Glory**, een strategygame over de Tweede Wereld Oorlog worden.

■ Bijna alle bovengenoemde games waren al voorzien van de online multiplayer mogelijkheden over **Bluetooth en GPRS**.

■ Sommigen beweerden dat Nokia beter had kunnen kiezen voor platformgames omdat de 3D er in vergelijking met de GBA SP verrot uitziet. Toch was het **beeld al stukken beter** dan bij de vorige presentatie in februari en mag je de N-gage ook niet vergelijken met een GBA SP. We verwachten tevens dat tegen de tijd dat de N-gage op de markt is, de grafische kwaliteit wel een tikkeltje hoger zal liggen. En zoniet, dan wel bij de tweede generatie.

■ We zullen nog even moeten wachten op **de locatie gebaseerde games** voordat de echte toegevoegde waarde van de N-gage duidelijk wordt, en dat zal waarschijnlijk niet zolang meer duren, aangezien O2 met Spotter al de eerste stappen richting locatie gebaseerde diensten heeft genomen.

■ **Alle elementen zijn er dus.** Zaak voor Nokia om de juiste elementen op de juiste tijd te integreren.

is leuk maar de demo stond me niet toe om te onderzoeken of je als eenzame held hier ook een leuke tijd mee gaat beleven.
Een game waar veel bezoekers erg enthousiast over waren was **Star Wars Rebel Strike** en dat enthousiasme deel ik wel een beetje. Toch, ik ben inmiddels niet meer zo'n Star Wars-fan dat ik instant loop te kwijlen bij de prachtige graphics die je enkele van de tofste momenten uit de serie laten beleven. Ik beproefde de game op speltechnische kwaliteiten en moest concluderen: solide, maar niets bijzonders.

VERRASSING

En wat was er nog meer te beleven binnen de muren van Nintendo's E3-spellentuintje? Veel Pokémon-dingen waarover ik je meer vertel in een kader dat Ed ergens in dit verhaal duwt en welgeteld één verrassing, en die hebben ze **Geist** genoemd.
Het grote idee achter dit concept werd eerder al eens aardig uitgewerkt in het PC-spel Messiah maar Geist belooft verder te gaan. De opzet is zo ongeveer als volgt: je bent een geest die dingen kan verplaatsen om mensen bang te maken, waarna je ze kunt binnendringen zodat ze door jou bezeten zijn. Vervolgens kun je je gastlichamen laten doen wat je wilt, bijvoorbeeld schieten op hun vrienden of door oog-scanpoortjes laten wandelen.
Klinkt als een leuke verrassing en een goede aanvulling op het 'realistisch gewelddadige' assortiment voor de Cube en dat kan nooit kwaad natuurlijk. Na een half uurtje in de nogal beperkte speldemo ben ik er echter nog niet van overtuigd dat deze game de kwaliteit gaat leveren die ik van een Nintendo-game verwacht. Mijn 'vijanden' gedroegen zich bijvoorbeeld niet echt overtuigend, ze waren van het soort dat een stapje opzij zet als ze door het hoofd worden geschoten. In mijn eigen hoofd heb ik Geist opgeslagen in het laadje: we zien wel wat het wordt.



Geist.

TELEURSTELLING

Om te voorkomen dat dit verhaal een onterecht negatieve kleur krijgt, lijkt dit me een goede plaats om de zaken enigszins te nuanceren.
Objectief bekeken was er gewoon ongelooflijk veel hoogwaardig materiaal voor de Cube te spelen. Ik beperk me hier een beetje tot het exclusieve werk, maar natuurlijk komen veelbelovende third party-titels als **Prince of Persia, Rogue Ops, Beyond Good and Evil, Lord of the Rings: Return of the King, Sphinx and the Shadow of Seth, Starcraft: Ghost, Teenage Mutant Ninja Turtles, Battlefield 1942: Secret Weapons of World War II, XIII, True Crime: Streets of LA, SSX 3** en **Tony Hawk 3: Underground** ook naar de Cube, om maar eens een aantal potentiële toppers te noemen.
Mijn teleurstelling is uit twee lagen opgebouwd. Bovenaan: waar was het grote, baanbrekende werk van meneer Miyamoto? Stiekem had ik gehoopt dat hij met iets zou komen dat mij zou overdonderen zoals ik tijdens de E3 van vorig jaar werd overdonderd door twee games die inmiddels tot mijn alltime favorites behoren: Metroid Prime en Zelda The Wind Waker. Games van dit kaliber waren dit jaar niet te zien.
De onderlaag van mijn teleurstelling heeft een meer verward karakter. Er hadden games kunnen zijn die er niet waren en die er volgens mij wel hadden moeten zijn. Ik miste vooral stoere, originele en exclusieve avonturen, zoals Killer 7, Dead Phoenix en Game Zero. Daarbij weet ik dat Nintendo al een heel eind is gevorderd met de nieuwe Donkey Kong, de nieuwe Mario, en de nieuwe Pilot Wings voor de Cube. Ik had die willen spelen of op zijn minst willen zien, al was het maar als filmpje. Zulke filmpjes kunnen een zeer positieve bijdrage leveren aan de uitstraling van een booth, zoals het Metal Gear Solid 3-filmpje op de stand van Sony bewees. Schitterend filmpje, nu we het er toch over hebben, maar het mooiste filmpje van de E3 was naar mijn mening toch echt die van Resident Evil 4, exclusief voor de Cube. Jammer dat Nintendo ervoor had gekozen dit indrukwekkende filmpje niet op de beursvloer te showen. ◄

DE GAMES VOOR ED

Net als vorig jaar kwam Ed voorafgaand aan de E3 ook dit keer wat schoorvoetend naar me toe. Of ik, eh, heel misschien op de E3 even kon kijken of er nog spellen aan zaten te komen die hij als krasse knar nog een beetje kan bevatten.
Natuurlijk doe ik zo'n ouwe baas graag een plezier en ik heb ze dan ook gezocht en gevonden, de games voor Ed. Op de derde plaats is dit **Barbie Horse Adventures: Blue Ribbon Race**, een hele pukke ponysimulator en als tweede kwam ik uit op **Top Angler: Real Bass Fishing**. Rustig een beetje naar een dobbertje turen, da's wel wat voor hem. De eerste plaats is zo ultiem geschikt voor Ed dat het lijkt alsof ze de titel speciaal voor hem hebben bedacht: **Ed, Edd, 'n Eddy, Jawbreakers!**, een spel waarin je met een poppetje dingetjes moet doen. Inderdaad Ed, ook voor jou liggen er mooie games in het verschiet.



"Geen booth-babes voor mij. Mijn prinsesje woont in Assen."

KOPPELPRAKTIJKEN

'Connectivity' was Miyamoto's toverwoord deze E3. Spelcomputers koppelen om samen met andere spelers meer lol te beleven dan in je eentje mogelijk is. Niet via het ultieme koppelfenomeen dat internet heet, maar via de snoertjes die Nintendo je graag verkoopt. Koppel acht Cubes aan elkaar om de ultieme Mario Kart-ervaring te ondergaan, koppel vier GBA's aan een Cube om unieke avonturen te beleven in Crystal Chronicles en als je daar klaar mee bent hoef je de boel nog niet los te koppelen want 'kleine' Cube-conceptspellen als Stage Debut en Pac-Man, Zelda: Tetra's Trackers, Zelda: Four Swords en Nintendo Puzzle Collection maken er ook gebruik van.

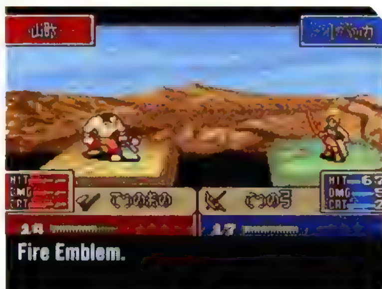


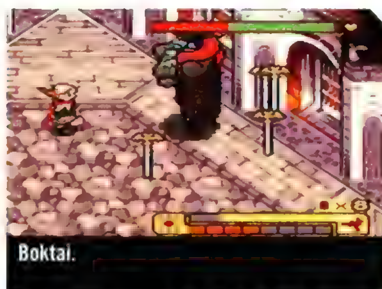
Deze kleine concept-spellen zullen overigens niet Full Price worden verkocht, Miyamoto hintte zelfs dat hij overweegt ze, net als de bonus-disc van Ocarina of Time, cadeau te geven bij een ander spel. Of dit soort dingen aan zullen slaan, valt te bezien.

GAME BOY ADVANCE

Hele mooie E3 voor GBA-bezitters

Da's best moeilijk, om je in GBA-spelletjes te verdiepen terwijl je wordt omringd door tientallen stoere over-the-top 3D-games met bulderend beeld en geluid. Toch is het juist door het low-profile karakter van deze games dat je vaak al snel onderscheid kunt maken tussen top en flop.
Tussen de gebruikelijke overdaad aan floppers vond ik genoeg potentiële toppers om te kunnen spreken van een hele mooie E3 voor GBA-bezitters.


Fire Emblem.


Boktai.



Final Fantasy Tactics.


Mario and Luigi.


Onimusha Tactics.

In het boekje dat met deze PU is meeverpakt noem ik al even de strategische topspellen die gezellig met zijn viertjes bij elkaar waren gezet: **Fire Emblem, Final Fantasy Tactics, Onimusha Tactics en Advance Wars 2**. Natuurlijk ontbrak me de tijd om alle vier naar behoren te spelen (als je bekend bent met dit soort games zul je dit wel begrijpen, want ze zijn enorm tijdrovend), maar voorzichtig durf ik toch al een beetje te concluderen dat ze alle vier waar voor hun geld gaan leveren, waarbij ik dit het minst zeker kan zeggen van Onimusha Tactics.

ORIGINEEL

Meest originele game voor de GBA, en misschien wel op de hele E3, was **Boktai**. Helaas was deze game van Hideo "Metal Gear Solid" Kojima niet speelbaar, maar na een filmpje en demonstratie ben ik zeker enthousiast.
Boktai is een soort adventure waarbij een lichtcel in de spelcassette meet in hoeveel zonlicht je staat te spelen. Hierdoor zal het ook in de spelwereld meer of minder zonnig zijn, wat van belang is als je het wilt opnemen tegen Dracula en andere ondode zonnevrezers.
Je kunt bijvoorbeeld zo'n griezel overdag mee naar buiten lokken waar hij zal verbranden in het licht van de zon, of overdag je solar gun opladen om 's nachts mee te kunnen vuren.
Klinkt allemaal heerlijk origineel en dus hoop ik snel een speelbare versie te ontvangen om te kunnen testen of het allemaal net zo tof is als het klinkt.

ZONNIG

Wat viel verder op binnen het GBA-aanbod? Puike adventures als **Mario and Luigi, Sword of Mana** en **Lufia**, een gezellige versie van **Harvest Moon** natuurlijk veel licentiedingen zoals die van **Disney, Medabots, Pokémon** en **Yu-Gi-Oh**.
Niet speelbaar maar wel als filmpje was **Metroid Zero Mission** aanwezig. De eerste beelden gaven de indruk dat het een remake van het klassieke Metroid betrof, maar toen Samus vervolgens enkele moves gebruikte die ze pas in latere avonturen had geleerd, bekroop mij het vermoeden dat het wel eens een soort nieuwe, veel uitgebreidere versie van het origineel zou kunnen zijn. Het mag in ieder geval veelbelovend genoemd worden, en met daarbij nog aankondigingen van **Mario & Donkey Kong** en **Mario Golf**, lijkt de toekomst voor GBA-bezitters er zonnig uit te zien.


"Even voor m'n vriendin; dit is een omgebouwde vent."

OPVOLGER GBA SP IN DE MAAK!

Na Sony's aankondiging van de PSP was het natuurlijk de vraag: hoe gaat Nintendo hierop reageren. Tijdens een interview met insider Jim Merrick bleek dat Nintendo hier al op had geanticipeerd; ze wisten dat Sony met een concurrent voor de GBA zou komen, alleen niet precies wanneer.
Volgens Merrick is de opvolger van de GBA SP al in de maak en volgens hem zou het heel goed kunnen dat deze tijdens de E3 van 2004 al wordt gepresenteerd, samen met de opvolger van de Cube.
Ligt het nu aan ons, of volgen die systemen elkaar steeds sneller op?

TOP 5

1 N-Gage nog maar 4 maanden verwijderd!
2 100.000 calorieën verbrand dankzij Konami's beat pad.
3 Heel veel telefoontjes/mailtjes van mannelijke E3-gangers.
4 Fijn feestje dankzij top-accommodatie op het strand van Playa del Rey.
5 XSN Sports. Wie wil er in mijn team?

GADGETS

Randapparatuur die je doet bewegen en verschillende zintuigen prikkelen, zorgen ervoor dat je spelbeleving een heel andere dimensie krijgt. Ze leveren een bijdrage aan het sociale aspect van gamen en/of verbeteren de conditie. Dus als je ouders moeilijk doen over de aanschaf, zijn dit twee redenen om ze te overtuigen.

■ Vanaf juli introduceert Sony, in samenwerking Logitech, de **EyeToy**. Het concept is simpel; je staat met een tot vier personen voor een camera, die aangesloten is op je PS2. Je ziet jezelf op het scherm en slaat bijvoorbeeld door te bewegen Kung Fu-mannetjes weg.
Op de meegeleverde disc staan twaalf eenvoudige games die goed zijn voor een hoop buikpijn van het lachen.

■ Ook Konami laat je bewegen en brandt met de **Beat Pad** van Mad Catz al je vetbandjes weg. Het zou simpel moeten zijn en het lijkt ook peanuts, maar het valt vies tegen (wij stonden in ieder geval behoorlijk voor lul toen we het probeerden).
Volg de pijlen op het scherm en na veel oefenen, of met een hele fijne oog-voet-coördinatie voer je de meest gelikte moves uit. Maak je toch nog kans op de dansvloer...

■ Logitech is voor het PS2 netwerk (Sony Online Entertainment) lekker bezig. De **Netplay Controller** is al een tijdje op de markt, maar komt deze zomer naar Europa.
Het chatkeyboard, met de PS2 controllers aan weerszijden van het type-gedeelte, heeft het in Amerika goed gedaan met Everquest, terwijl het in Japan vooral populair werd met Final Fantasy XI.
Opmerkelijk is dat het sociale aspect van het chatten veel meer vrouwen aan het gamen zet. Een goede ontwikkeling, zouden we zeggen.

■ Ook heeft Logitech een commercieel succes geboekt door hun **headset** te bundelen met Sony's Socom US Navy SEALs. In Amerika is het pakketje maarliefst twee miljoen keer over de toonbank gegaan en heeft het Sony's PS2 Netwerk een behoorlijke boost gegeven.
Als je tegen de PS2 speelt (offline) hoor je je team-leden in je oor en kun je hen middels spraakcommando's opdracht geven om bijvoorbeeld de omgeving te verkennen of de vijand om te leggen. Online sta je dus in contact met 'levende' teamgenoten. Het effect van geluid bij deze shooter maakt het spel ineens een stuk spannender.
Zo rond deze tijd zal het pakket ook in Nederland verkrijgbaar zijn.

■ Op de Nintendo-stand showde het Duitse Carrera hun **Virtual Racing System**. Hierbij gebruik je je GBA als controller voor een echt mini-raceautootje. Door simpelweg de Carrera 'Power Slide' software cartridge in je GBA te proppen en een kabeltje tussen de GBA en de 'Carrera Motor Drive', is je auto verbonden en racet ie als een gek over de mini-racebaan. Het wachten is nu op de versie met treintjes...

HARDWARE

■ Kijken ieder jaar de drie console reuzen schichtig naar elkaars verrichtingen, op PC gebied zijn het ATI en NVidia die de grote concurrenten vormen.
ATI weet inmiddels wat stunten is. Draaide vorig jaar Doom III op een van haar kaarten, dit jaar was het Half-Life 2 die de grootste lokker was. Sommige geïnteresseerden stonden **meer dan 4 uur in de rij** voor een glimp van de game. Natuurlijk werd tijdens de HL 2 presentatie de nieuwe 9800 Pro kaart uitgebreid aangeprezen.

■ En dan te bedenken dat een tijdje geleden nog het gerucht ging dat HL 2 een NVidia only game zou worden. Nee **ATI** heeft deze E3 de concurrent een aardig stootje uitgedeeld.

■ **NVidia** deed wel iets terug. Op haar stand konden bezoekers de nieuwste trucs van de GeForce FX 5900 zien. Ook die graphics oogden waanzinnig en veel nieuwe games werden getoond draaiende op de nieuwste 3Dkaart. Thief III, Deus Ex; Invisible Wars, S.T.A.L.K.E.R. en Tron 2.0 zagen er stuk voor stuk subliem uit.

■ Tevens was er een futuristische supermotor te zien op de stand van Nvidia. Dit was zonder twijfel een hint naar de game **Tomahawk** van ontwikkelaar Terminal Reality.
Dit bedrijf is al een tijdje bezig met een sciencefiction racegame waarbij iedere snelheidslimiet gebroken gaat worden.

■ Leuk hoor, die PC games maar iedere shooter, strategygame of RPG heeft weer net een andere knoppen layout.
Het bedrijf **Ideazon** heeft daar wat op gevonden. Ze komen met unieke afneembare toetsenborden; voor iedere game een ander toetsenbord.
Zo is er bijvoorbeeld een America Army toetsenbord, een Age of Mythology toetsenbord of een Medal Of Honor toetsenbord.
Nieuw op de E3 was het speciale Unreal Tournament 2003 toetsenbord. De bovenkant van het toetsenbord trek je er uit en je legt er zo een nieuwe in. Met behulp van afbeeldingen van wapens, handige shortcuts en symbooltjes vind je direct de actie die je wilt.
Het is natuurlijk behoorlijk geeky maar in de States lopen de toetsenborden als een zonnetje. Meer informatie vind je op www.ideazon.com

■ MadCatz goes retro en komt met een controller die regelrecht op de oude NES controllers lijkt. Rechthoekig, zwart-wit en strak. Hij komt uit voor de PsOne en de PS2 en heet **RetroCon**.
De controller heeft natuurlijk veel meer knoppen dan de oude NES controllers en komt ook met force feedback. Ook heeft ie twee thumbsticks.

PC

Still going strong

■ *Ieder jaar wordt door doemdenkers de PC tot uitstervend platform bestempeld maar na iedere E3 moeten we weer concluderen dat dat nergens op slaat. Het wordt steeds meer een platform voor specifieke genres en die genres, en met name de shooters, floreerden dit jaar als nooit tevoren. Nooit eerder zagen we zoveel fraaie schietspellen in de maak. Maar wat viel er dit jaar nog meer op?*

■ HALO EINDELIJK OP PC



Zit er nog iemand te wachten op Halo voor de PC? [illegible], want Halo heeft de tand des tijds doorstaan.
Heb je geen Xbox maar wel een pittig PC-tje dan wil je deze shooter niet missen.
De graphics zijn om te likkebaarden, de combat is even intens als uitdagend en de multiplayer online en over een LAN is een groot feestje. De aanwezigheid van de Warthogs en Scorpion Tanks in multiplayer shootouts zorgen voor heel wat extra fun. Bovendien zijn alle bekende spelmodes aanwezig (DM, CTF, TDM, KOTH) en je kunt alles zelf tweaken.
September dit jaar moet het er dan eindelijk van gaan komen... het werd tijd.

■ TIENDUIZENDEN MANNETJES



Rome: Total War, het nieuwe strategische epos van de makers van Medieval en Shogun, wordt zonder twijfel de meest epische RTS ooit gemaakt.
Tienduizenden in 3D gerenderde Romeinen vechten tegen even zoveel vijanden, compleet met olifantenstoeten, ruiters te paard, kamelenstrijders en verschillende eenheden. Wanneer je uitzoomt zie je duizenden en duizenden schreeuwende manschappen die op elkaar afstormen, en wanneer je inzoomt kun je de soldaten met een strakke grimas op het gezicht op hun vijand zien inhakken.
De oorlogen uit de tijd van de oude Romeinen kwamen niet in eerder zo groots in beeld waarbij ook enorme steden een belangrijke rol spelen. Ook nu zijn er ruim twintig facties waaronder Grieken, Romeinen, Barbaren en Egyptenaren en iedere kant heeft vierhonderd unieke(!) voice-overs. Dat is nog eens wat anders dan "yes sir! I'm on it!".
Hoe dan ook, Pyro's Praetorians is wel heel snel ingehaald wanneer Rome: Total War volgend jaar verschijnt.



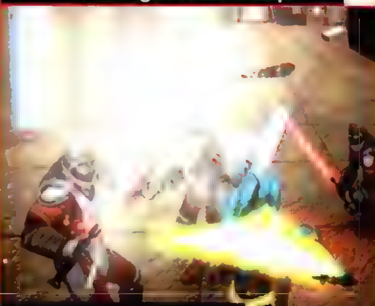
▲ TOP 5

1 Half-Life 2 (PC). Valve is God & I have seen the light!
2 Halo 2. De coolste Xbox game wordt nog zo veel cooler.
3 Metal Gear Solid 3. Een nieuwe, gedurfde weg van Konami.
4 Thief. [illegible] hunting season is now open!
5 Nokia N-Gage tas. Een van de weinige dope goodies.

LUCASARTS OMARMT PC

De jaarlijkse LucasArts Behind Closed Doors meeting werd natuurlijk niet gemist door ons en duidelijk werd dat de PC gamer door de ontwikkelaar niet in de kou wordt gezet.


Star Wars – Knight of the Old Republic.


Jedi Knight: Jedi Academy.


Full Throttle: Hell on Wheels.

Binnenkort uit op Xbox en deze herfst op PC: **Star Wars: Knights Of The Old Republic**. Je kunt zien dat Bioware echte PC roots heeft want deze RPG spat van het scherm. Star Wars werelden kenden nog nooit zoveel leven en even leek het alsof ik naar het onwaarschijnlijk mooie Star Wars: Galaxies zat te kijken.
De vrijheid die je als jonge Jedi en het door jou zelf samen te stellen reisgezelschap hebt, is heerlijk en de keuze tussen real-time en semi-turnbased is verfrissend. Je kunt op ieder gewenst moment pauzeren en de acties van jezelf en die van je sidekicks aanpassen.
Om nog even terug te komen op **Star Wars: Galaxies**, deze MMORPG komt nu dan eindelijk in juli uit, alleen betreft het hier de Amerikaanse versie. Mits je een pittige snelle verbinding hebt, zou je hem vanuit Nederland kunnen spelen. Moet je wel een import exemplaartje scoren. Beter is te wachten, want zo kunnen de Amerikaanse spelers als testgroep voor de Europese gamers dienen.
Zeer onzeker is wanneer de game nu daadwerkelijk hier in de shops ligt. Hopelijk wordt ons een The Sims Online of Earth & Beyond debacle bespaard.
Dan **Jedi Knight: Jedi Academy**. Fans van Jedi Outcast kunnen in hun handjes wrijven bij deze titel. Verwacht heftige lightsaber gevechten in optima forma waarbij je dubbele lasers kan hanteren, zelf de kleur van die laser kan kiezen, meer force powers hebt en je eigen karakter kan samenstellen. Nog meer dan in het voorlaatste deel spelen zwaardgevechten een rol en heeft het spel als geheel een meer duister, mystiek karakter.
Tot slot de terugkeer van een oude bekende. In **Full Throttle: Hell On Wheels** is de 'bad-ass' outlaw biker Ben terug met zijn bende de Polecats. Naar dit grappige adventure in cartoonesk 3D wordt door vele fans uitgekeken. Reken op veel bier drinken, knokpartijen in de kroeg, motorrijden, races, klussen aan je bike, gevechten op de snelweg en good old point-and-click in de traditie van LucasArts. Nu maar hopen dat het spel langer is dan zijn voorganger.


Star Wars: Galaxies.

▼ FLOP 5

1 Te veel games, te weinig tijd. Van mij mag de E3 wel vijf dagen duren; maar toen ik dat zei, werd ik door de rest in het zwembad gejonast.
2 Pac-Man (GameCube). Leuk als gimmick maar aangekondigd als dé nieuwe Miyamoto game. Huh?
3 De muziek in de hotellobby. 's Avonds werken op je laptop werd onmogelijk gemaakt door een mix tussen Jantje Smit en de Dodenmars.
4 Terminator 3: Rise Of Machines. Waarom zijn alle Terminator games toch zo slecht?
5 Het weer. Los Angeles was dit jaar bewolkt, grauw en winderig.

HARDWARE

■ Gran Turismo 4 oogstte veel bijval deze E3, maar minstens zoveel aandacht kreeg het supergeile GT 4 stuurtje van hofleverancier Logitech (zie ook kader in de coverview).
Nieuw aan de **GT 4 Driving Force Pro** is de volledige draaicirkel die met het stuur gemaakt kan worden. Die ging met voorgaande stuurtjes tot en met 300 graden en die is nu volledig (360 graden).
De grijze, aluminium look maakte veel gamers hebberig. De knoppen layout is ook anders, zodat je ze in het heetst van het racen makkelijker kunt bedienen.
De GT Driving Force Pro is overigens het enige en officiële GT 4 stuurwiel dat op de markt komt, al zal er wel net als bij de overige serie een apart los PS2, Xbox en GameCube stuur komen met dezelfde specificaties alleen dan zonder het GT 4 logo.
■ De allergrootste controller ooit gemaakt was weer teug. Namelijk het driedelige Mech-toetsenbord voor Capcom's Steel Battalion.
Waarom? Omdat deze game onder de naam **Steel Battalion; Line Of Contact** online gaat. Gezien het gematigde succes van de titel, hoeven we niet te vrezen voor al te heftige drukte op de servers.
■ Logitech gaat overigens steeds breder. Ze gaan nu ook al oordopjes en headsetjes maken voor **mobiele telefoons**.
■ Saitek had ook een aantal nieuwe goodies te tonen. Om te beginnen was er het **R80 USB Sports Wheel**. Opvallend geel (had Logitech ook niet eens zo'n kleurtje?) en opvallend scherp geprijsd (nog geen 20 dollar). Het PC stuur heeft geen pedalen, dus je moet remmen en schakelen met zijknoppen.
■ Vervolgens kwam de hardwareboer met twee joysticks; de goedkopere **ST90 Joystick** en de duurdere **Cyborg Evo**. Die laatste is echt een knuppel voor de semi-hardcore flightsim fanaten en komt met tig programmeerbare knoppen en een throttle die nu eens niet aan de zijkant zit maar geïntegreerd aan de voorkant. Prijs was nog niet bekend maar de afwerking zag er luxe uit. Veel goedkoper (ongeveer 14 euro) is in ieder geval de ST 90. Een aardig instapmodelletje met een opvallende driepoot die ervoor moet zorgen dat de genotsknuppel recht en standvastig blijft.
■ Microsoft doet met de **Xbox Music Mixer** een eerste poging om een volledig home entertainment systeem neer te zetten. Met het microfoontje en de speciale adapter maak je van elke willekeurige CD een volwaardig karaoke-geval. Dit is mogelijk doordat de mixer vanaf elke CD de teksten kan strippen. Of dit een goede zet is van de big X, is de vraag.
Anyways, naast karaoke speelt de Xbox tegenwoordig ook mp3's en audio files af. Bovendien kun je digitale foto's via het zwarte kastje op de tv zetten.

MOBILE GAMEN

De ontwikkelingen op het gebied van de java-games lijken stil te staan. Als we afgaan wat we op de E3 te zien kregen, kunnen we niet anders dan concluderen dat er de laatste drie maanden nauwelijks iets gebeurd is.

■ Wel kon je duidelijk zien dat de games van de Aziatische ontwikkelaars en traditionele publishers als **Sega, THQ Wireless en Gameloft/Ubi Soft** aanzienlijk beter waren dan die van kleinere Europese partijen. Deze games zien er grafisch beter uit (voor zover je daar iets over kunt zeggen) en er wordt vaker rekening gehouden met kleine handigheidjes als het tussentijds opslaan van je levels. Ook de controls zijn beter, alhoewel het risico een verkeerd cijfer in te toetsen nog steeds behoorlijk groot is en wat dat betreft de situatie nog verre van ideaal is.

■ Een andere teleurstelling was dat **Sega mobile** voorlopig zijn pijlen niet richt op Europa en dat is jammer, omdat Sega mobile van alle aanbieders veruit de leukste mobile games te bieden had.

■ **THQ Wireless** had wat vrolijker nieuws; zij hebben licenties geregeld van The Simpsons, Ministry of Sound, Eurosport en Hello Kitty. Vooral dat laatste zullen kleine meisjes heel erg leuk vinden, dus pas op dat je zusje je nieuwe pocket niet achterover drukt.

■ De traditionele publishers verwachten overigens allemaal dat in afzienbare tijd betere games op de markt komen omdat in heel rap tempo de **processorcapaciteit** van nieuwe telefoons omhoog schiet. Wat concreet betekent dat ze meer aankunnen qua beeldverwerking en dus potentieel betere gameplay zouden moeten kunnen leveren. Tja. Eerst zien dan geloven, hè.

■ Het viel ons verder op dat nog niet veel publishers zich openlijk bezighielden met mobile gamen. Alleen THQ Wireless, Ubi Soft en Sega hadden **een apart onderdeel** ingericht voor de mobile games.

■ Ook het aantal Aziatische aanbieders van games was **aan de magere kant**. Dit laatste verlaagde weliswaar de kans op SARS maar baarde natuurlijk verder alleen maar zorgen.

■ **Playlogic**, een nieuwe publisher van Nederlandse bodem, heeft desalniettemin aangekondigd mobiele activiteiten op te gaan zetten in samenwerking met Overloaded. Hiervoor gebruiken ze de games uit hun nog uit te brengen portfolio.

■ Afgaande op deze E3, moeten we de verwachtingen van mobile gamen ten opzichte van vorig jaar toch **enigszins bijstellen**. Vorig jaar was de algemene tendens 'wow, wat leuk, dit gaat het helemaal worden'. Dit jaar was er meer een houding van 'we moeten het allemaal nog maar zien'.

GAMES DIE ER NIET WAREN

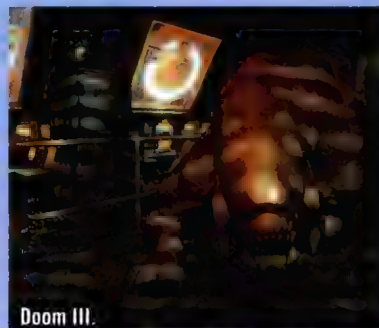
De E3 2003 werd op PC gebied gedomineerd door heel veel shooters, veel MMORPG's, veel strategy en veel RPG. Natuurlijk waren er ook titels die schitterden door afwezigheid.

Zo was Duke Nukem Forever weer nergens te vinden. Zelfs geen trailer, geen persbericht… niks. Misschien volgt 3D Realms dezelfde tactiek als Valve met Half-Life 2, al is dat waarschijnlijk wishfull thinking.

Dan Doom III, die was er dus ook niet. Nou ja, een trailertje op een schermpje achteraf in een hoekje op de Activison stand was alles wat er te zien was. id Software's credo luidt: "We laten altijd maar een jaar een game op de E3 zien". Dat was een beetje liegen want je kon het spel stiekem wel zien, maar dan moest je meedoen aan een aparte twee uur durende discussie met Carmack en andere kopstukken uit de industrie over de toekomst van 3D graphics, en daar hadden we de tijd niet voor. Laten we in ieder geval hopen dat de horrorshooter dit jaar nog uitkomt.

Ook Dungeon Siege II werd aangekondigd maar speelbaar was het spel niet. En dat is jammer want Microsoft had niet heel veel PC games te tonen.

En dan natuurlijk het mysterie rond Max Payne 2. Het spel was er wel maar je mocht het niet zien. Nou ja, wél als je een cover en twaalf pagina's bood. En zoals jullie weten doet de PU daar niet aan mee. De website is er inmiddels al wel. Op www.maxpayne2.com kun je lezen dat de ondertitel luidt The Fall Of Max Payne - A Film Noir Story. Waarschijnlijk krijgt onze Max te maken met een fatale vrouw. Het spel moet deze herfst in de winkel liggen maar ik eet mijn GameKings T-shirt op als dat gehaald wordt.


Doom III.

MET MOLYNEUX NAAR DE FILM

Een van de meest afwijkende titels van de E3 was ongetwijfeld The Movies van Peter Molyneux' Lionhead Studios.

Deze keer mogen we een filmstudio beheren waarbij we moeten uitgroeien tot invloedrijke filmmakers op elk gebied van de filmindustrie. Hierbij hebben al je keuzes verstrekkende gevolgen.



Je kiest zelf het script (en het bijwerken ervan), de acteurs (de je kunt trainen) het genre van de film, kleding, decorstukken enzovoorts. Hoe meer films je acteurs maken, hoe beter ze worden maar ze kunnen dan ook meer sterallures krijgen. Wanneer je aan alle randvoorwaarden voldaan hebt, kun je gaan 'schieten'. Dit is echt super funny. Met behulp van schuifbalkjes kun je de humor, het geweld en de seks downtunen en opschroeven hetgeen tot komische situaties kan leiden.

Je begint in de tijd van de stomme films om te eindigen bij de hedendaagse flicks, waarin geweld en seks niet dampend genoeg in beeld kunnen komen. Iedere speler zal door de enorme keus van acteurs, genres, scripts, kleding e.a. steeds unieke films maken die je als echte filmtrailer kunt bekijken en daarna op het internet zet of per mail verstuurt aan vrienden!

▼ FLOP 5

1. Weinig nieuws qua java-games.
2. Urenlange rijen voor de kantine.
3. Te veel telefoontjes/mailtjes van manlijke E3-gangers.
4. Acne-neigingen vanwege het vette voer.
5. Xbox perspresentatie. Voedsel ter plekke was bedroevend.


Jan, nog geen twee maanden getrouwd, smeekte dit plaatje niet te gebruiken. Dat zou ook wel een beetje lullig zijn van ons, dus Jan je kunt gerust zijn.

WIL DE ECHTE MEDAL OF HONOR OPSTAAN?

Het succes van de eerste reeks van Medal of Honor heeft grote gevolgen gehad. Het originele team is uiteen gespat in drie delen, die allemaal zeggen hét ultieme vervolg op MoH te gaan maken. De rechten op de naam Medal of Honor liggen bij EA en dus komen die met **Medal of Honor: Rising Sun** over de oorlog tegen Japan. Het spel begint met een indrukwekkende openingsmissie over de aanval op Pearl Harbour. We mochten helaas niet zelf gamen, dus veel meer dan 'het zag er goed uit' kunnen we niet melden. EA kennende zal het de kwaliteit goed bewaken.

De tweede game is **Call of Duty** van Activision. Developer Infinity Ward bestaat uit top dogs van het Allied Assault-team en de missies die we zagen (slag om Stalingrad) en speelden (battle in Normandië) waren dan ook indrukwekkend. In de vorige PU beschreven we hoe intens de battles leken te worden. We hebben niets te veel gezegd want in Normandië werden we als Amerikaans soldaat (je speelt ook als Brit en Rus), van links en rechts aangevallen. Niks, zes vijanden op vaste plekken, nee, enemies all over the place.

Derde partij is **Men of Valour** van Vivendi, dat zich in Vietnam afspeelt. We kregen in een naar de diensttijd meurende legertent, één missie te zien. Een echte onuitwisbare indruk liet het spel niet achter. Gewoon hit and run in de jungle met een vooralsnog tragische A.I. Voorlopige winnaar is Call of Duty, net voor Rising Sun. Vivendi heeft veel te fiksen, en de staat van dienst van deze publisher is niet zo dat we er blindelings op vertrouwen dat dit ook gebeurt. Spannende tijden dus.

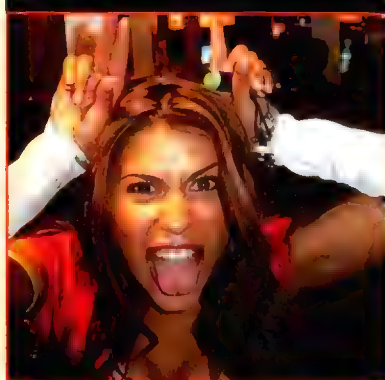

Men of Valour.


Call of Duty.

WHAT'S THE SCORE?

De E3 kan gezien worden als de graadmeter in de gamesindustrie en we stappen elk jaar dan ook verwachtingsvol in het vliegtuig naar LA. Hoeveel van deze verwachtingen zijn deze keer waargemaakt en wie waren de winnaars en verliezers?

JAN



Platform van de show: PlayStation 2
Sony had naar mijn mening de sterkste overall line-up en bovendien de meeste verrassingen. De aankondiging van de PSP was daadwerkelijk een goed bewaard geheim, waar maak je dat nog mee in de gamesbiz?
Ook EA's exclusieve online sportgames, en toppers als GT 4, Rise Of Honor, Jak II, Ratchet & Clank II, MGS3, Maximo 2, FF XII en Castlevania maakten dat de console met de oudste hardware de beste E3 2003 line-up had. Dat geeft te denken.
Game van de Show: Half-Life 2
Halo 2 lijkt ijzersterk te worden, maar Half-Life 2 is zo'n reuzensprong voorwaarts dat die game geschiedenis zal gaan schrijven.

J.J.



Platform van de show: PC
Met name de shooter en RPG line up was ijzersterk. Komt nog bij dat de grijze bak de consoles grafisch alweer ver vooruit is.
Game van de show: Halo 2
Ook dit jaar waren er weer 'klappers' en 'schreeuwers' door Microsoft ingehuurd om de boel wat los te krijgen. Totaal onnodig, want na het zien van deze trailer moesten de handjes gewoon op elkaar. Zelfs bij mij!

BORIS

Platform van de show: PlayStation 2
De PlayStation 2 wint op punten van de PC, vanwege het bredere aanbod in de verschillende genres. Neemt echter niet weg dat de PC een paar ontzettend dope shooters liet zien.
Game van de show: Syphon Filter: The Omega Strain
Er waren verrassingen zoals Halo 2 en Half-Life 2 die de show op z'n kop zetten maar er waren ook titels waar ik een persoonlijk zwak voor heb. Syphon Filter: The Omega Strain is zo'n game. Ik was echt verslaafd aan die headshots.
Dat neemt overigens niet weg dat ie deze eerste plaats deelt met GT 4 en MGS 3 maar dat spreekt voor zich.



JURJEN

Platform van de show: PlayStation 2
Als avontuurlijk ingestelde gamer vond ik de meeste aansprekende titels binnen het kamp van Sony. Fantasievolle dingen als Castlevania: Lament of Innocence, Drakengard, Gradius V, Maximo 2, Jak II, Ratchet 2, Silent Hill 3 en natuurlijk MGS 3: Snake Eater. En met de Eye-Toy was Sony ook nog de enige met iets werkelijk innovatiefs!



Iets dergelijks trof ik te weinig op de Nintendo-booth aan. Nee, wat dat betreft was de winnaar van vorig jaar dit keer toch echt de verliezer.
Game van de show: Halo 2
Ik heb Halo 2 niet kunnen spelen maar dat neemt niet weg dat ik tijdens de presentatie opgewonden op mijn stoeltje zat te wippen. Net als in deel 1 stuurt het level-design je door een explosieve reeks evenementen, waarbij je meer dan ooit het gevoel krijgt een rol te spelen in een overdonderende oorlogsfilm. Denk aan het gevoel dat de eerste levels in de eerste Halo je gaven, maar dan in het kwadraat. Shoot! Kill! Dieeeeee!

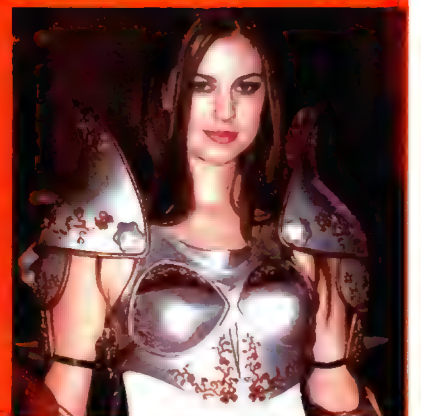
JEROEN



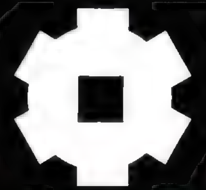
Platform van de show: GBA
De GBA had in mijn ogen een line-up om de vingers bij af te likken. Geen hoogstaande artistieke titels, maar Advance Wars 2, Sword of Mana, Fire Emblem, Final Fantasy Tactics Advance en Onimusha Tactics zijn stuk voor stuk games die boven aan mijn verlanglijstje staan.
Game van de show: Castlevania Lament of Innocence.
Ondanks de overstap naar het 3D genre voelt 't allemaal vertrouwd aan zonder dat het gedateerd overkomt. Bovendien ademt Lament of Innocence weer die ouderwetse Castlevania sfeer.

SKATE

Platform van de show: PlayStation 2
Veel heerlijke games, en het mooie daarvan is dat de PS2 voor bijna alle genres genoeg lekkers te bieden heeft. PC is vrij onverwacht een goede tweede.
Game van de show: Halo 2
De lange, indrukwekkende trailer maakte duidelijk dat met deze shooter niet te fokken valt. Jongens, wat een grafische pracht en level-design! Als ik deze game in handen krijg gaat het testhok van binnen op slot en mag de redactie door het glas meegenieten!



REVIEWS





ENTER THE MATRIX

BRUTE FORCE

SOCOM US NAVY SEALS

YAGER

LOST KINGDOMS

GHOST MASTER

POKÉMON RUBY / SAPPHIRE

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

WARIO WARE

MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

GHOST VIBRATION

SPLINTER CELL

HITMAN 2

DANCING STAGE MEGAMIX

POSTAL 2

CONFLICT DESERT STORM

DAREDEVIL

DISNEY SPORTS BASKETBALL

ISS 3

PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIP

SPEEDKINGS

DE CIJFERS

Heel wat mensen hebben ons afgelopen maand gefeliciteerd met het 10-jarig bestaan van ons blaadje. Natuurlijk sprak iedereen in lovende woorden over de PU, want zo hoort dat bij een jarige.
Wat ons opviel was dat bijna alle complimenten iets gemeen hadden...
Best blaadje, mooi magazine, tof tijdschrift, lekker leesbaar, heerlijke humor, strenge cijfers, bijzondere bijschriften, frisse vormgeving...

0-1 TRIESTE TROEP
1-2 RANZIGE ROTZOOI
2-3 BEDENKELIJKE BAGGER
3-4 CRUMMY CRAP
4-5 SHITTY STUFF
5-6 MIDDELMATIGE MEUK
6-7 SOBER SPUL
7-8 AARDIGE AANSCHAF
8-9 SUPERSTRAKKE SHIT
9-10 GOUDEN GREEP

PU'S GOLD AWARD

Een score van een 90 of hoger, dat is (in ieder geval in de PU) voor slechts weinig games weggelegd. Reden genoeg om zo'n game nog even extra in het zonnetje te zetten.
Kom je dus PU's Gold Award tegen (in dit nummer helaas niet één), dan weet je zeker dat je met een regelrechte topper te maken hebt.



■ *Het was me het maandje wel. Natuurlijk hebben we gevierd dat we 10 jaar bestaan en zoiets hakt er altijd stevig in. Daarnaast zijn we druk met de voorbereidingen voor de Game Awards, 4 juli aanstaande, en tussendoor moesten we nog even heen en weer naar LA met z'n allen en nog effe een blaadje met een extra boekje in elkaar sleutelen. Zeker de mensen boven de 40 hier op de redactie, kunnen niet wachten tot ze even de zomerse snikkel een maandje in de champagne kunnen scoren.*
Onze marketingdudes zijn trouwens niet zo blij met ons. Halen ze de gouwe ouwe Gold Awards weer eens uit de kast, hebben we er sinds die vier nummers welgeteld vier uitgedeeld! In dit nummer slaagt er zelfs niet één spel in een 90 of hoger te halen.
Dichtst in de buurt komt nog Ghost Master met een 86, op de voet gevolgd door Dancing Stage Megamix, Pokémon en Brute Force; met alle respect, niet echt titels die je verleiden in je slaapzak voor de gameshop te gaan liggen.
Gelukkig lijkt dit maar een tijdelijk dipje want wat we allemaal op de E3 te zien kregen, loog er niet om, maar als je de PU van voor naar achteren leest, heb je die info inmiddels achter de kiezen.
Ben je benieuwd waarom Yager en Viking Invasion hoger scoorden dan Enter The Matrix, lees dan snel verder want in deze review-sectie wordt het je allemaal haarfijn uit de doeken gedaan.
Read On! ◄

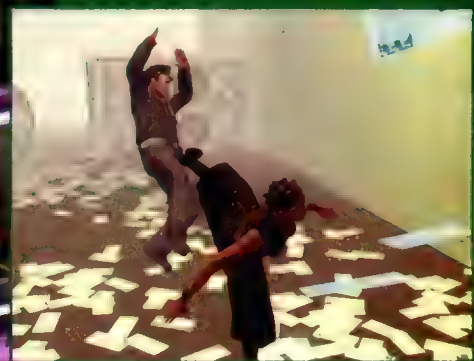
SCORE 74

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	6	7

Enter The Matrix mag redelijk geslaagd noemen worden. Met name de slow motion kung-fu en shoot-outs zijn de beste die we tot nu

Je weet misschien wat The Matrix is, maar weet je ook wat Enter The Matrix is?
Een snelle incash game die meelift op het succes van de film of de hype weldegelijk waard?

EN MA



Als je dit leest ligt de game al dik in de winkels en is de film de kraker van de ontluikende zomer. De trend in de gamesbiz van de afgelopen tijd – games pas mogen reviewen een week voor release of 12 pagina's bieden voor een exclusive – hing ook als een zwarte wolk boven ETM. Je zou bijna denken dat ze wat te verbergen hadden, dat vrijwel niemand de game op voorhand mocht zien.
Enerzijds is het begrijpelijk want dit is voor Shiny Entertainment, Atari (voorheen Infogrames) en Warner Bros zo'n enorm belangrijk product, dat er niks fout mocht gaan. Er schijnen zelf contracten getekend te zijn door Shiny met harde voorwaarden. Bij het niet op tijd afleveren van de game zou Shiny een miljoenen claim aan de broek krijgen en kon de ontwikkelaar zijn deuren sluiten.
Maar is het David Perry en consorten gelukt? Wat ons betreft niet helemaal; de game die Jeroen en ik inhouse bij Infogrames/Atari

SHINY ENTERTAINMENT • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ENTERTHEMATRIXGAME.COM

in een game hebben gezien, helaas redt ETM het daarmee niet om tot topper gebombardeerd te worden.

checkten om de deadline toch nog te halen, heeft daarvoor te veel de sporen van een gehaast product. De game loopt soepel, maar kende opvallende slordigheden en speelde grotendeels ook niet echt als een zonnetje.
De vertaalslag van de coole combat die we allemaal kennen uit The Matrix films naar een game, mag dan grötendeels geslaagd zijn; de rest doet toch meer denken aan al die matige spellen, gebaseerd op een filmlicentie. Hoewel de fans van The Matrix het geheel vermoedelijk best wel zullen waarderen.

TER THE ATRIX

Meer hype dan game


Is dit nu het beruchte met maandverbandjes schietende Kotex-squad?

FOCUS

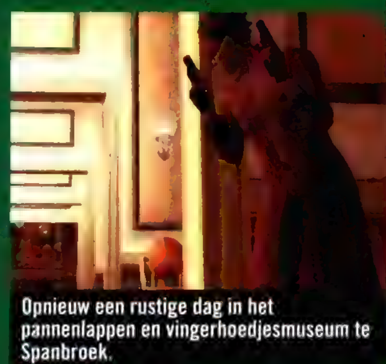
Je speelt het spel als Niobe of Ghost, het vrouwtje of het mannetje. Beiden hebben hun eigen stijl van vechten en je krijgt naast overeenkomstige levels en gameplay, unieke onderdelen per karakter. Beide karakters kunnen even goed vechten en met wapens omgaan.
Vijanden kun je op diverse wijze aanpakken; schieten, schoppen, slaan of een combinatie van die drie. Maar het wordt pas echt leuk als je de Focus (Bullet time) knop indrukt en je in slowmotion kunt knokken. Je kunt die Focus knop behoorlijk lang ingerukt houden voordat deze leeg raakt, en in Focus ben je echt heerser van het gevecht.
Je kunt daadwerkelijk zien dat al deze moves gemotion captured zijn want het ziet er zo waanzinnig mooi uit. Je hebt disarm moves, defend moves, kicks en slagen en natuurlijk de wapens. Het vechten en schieten vormen samen echt het kloppend hart van het spel.

MOVES, MOVES, MOVES

Er zijn zoveel coole moves, het is bijna te veel om op te noemen. Je kunt om het hoekje schieten en dat is zelfs beter gedaan dan bij Splinter Cell en mijlen verheven boven The Getaway. Als je dan in Focus een rollmove opzij maakt, rol je al knallend van links naar rechts terwijl je een paar vijanden afschiet. Je kunt deze move ook toepassen zonder wapen om bijvoorbeeld veilig van de ene pilaar naar een andere te flikflakken.
Ook leuk is het volgende. Je wilt een kamer binnendringen vol baddies. In handstand overslag ga je kamer binnen - in Focus - zodat je achter de slechteriken belandt en deze met een paar brute karakte kicks door de lucht trapt. Vijanden tuimelen om hun as, suizen door de lucht alsof je een leeg blikje wegsmijt. Op een gegeven moment gebruik je je guns gewoonweg niet meer omdat het zoveel leuker is om je vijanden hand to hand een lesje te leren.
Ook het gebruik van muren is het vermelden waard. Je kunt bijvoorbeeld een tijdje schuin over de muur lopen terwijl je ongestoord je mitrailleur leegschiet. Of je kunt van opzij tegen de muur oplopen, een salto maken en weer op je benen landen, ook erg slick. Maar het allermooiste is een muur of een kast gebruiken als opstapje om een rondje in de lucht te lopen en zo je tegenstanders


Nou, die krijgt vast en zeker een boete voor het niet dragen van z'n gordel.


Het kunnen natuurlijk ook sporen van schampschoten zijn.


Opnieuw een rustige dag in het pannenlappen en vingerhoedjesmuseum te Spanbroek.

FILM GAME

Het lijkt een steeds belangrijker fenomeen te worden voor de diverse gamesdevelopers: games naar aanleiding van films. Voorheen werd een filmlicentie eigenlijk min of meer 'misbruikt'. Kijk naar de verschillende James Bond of Star Wars spellen. Allemaal borduren ze voort op de namen van karakters en voertuigen uit de films.
Ze doen echter niets met het aspect film zelf. Daar is verandering in gekomen met Lord of the Rings: Two Towers van EA. Een game die de film wel heel erg dicht benaderde.
Later kwam The Getaway; een game die eveneens het filmische aspect aangreep maar daarin een beetje doorsloeg.
Nu is er Enter The Matrix; een spel dat volgens ons op dit moment een balans weet te creëren tussen film en game. Wat dat betreft is ETM dus beter dan LotR en The Getaway.
Filmbeeld en ingame beeld sluiten misschien niet zo naadloos op elkaar aan als in LotR: TT maar het verhaal dat verteld wordt staat als een huis omdat de filmische tussenstukjes, ingame tussenstukjes en de daadwerkelijke gameplay goed in elkaar overlopen. Daar kunnen (sequels van) LotR en The Getaway een hoop van leren.
Het gaat te ver om Enter the Matrix de perfect filmgame te noemen maar er is op dit onderdeel een hele dikke stap in de juiste richting gezet door de heren en dames van Shiny. Chapeau!

GENRE: THIRD-PERSON ACTION-COMBAT • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW


Als die gozer de PU vorige maand gelezen had, was ie nooit in die 'Ooh, kijk eens omhoog-truc' getrapt.


Met zulke schoten kun je net zo goed een kogelbrief sturen.

omver te trappen. Je moet het zien om het echt te begrijpen.
Tot slot deze: het in de lucht afzetten op de muur achter je, om dan ineens naar voren te kicken... Max Payne en Dead To Rights ver voorbij!
Het is alleen bijzonder jammer dat al deze toffe zaken een beetje worden teniet gedaan door een krakkemikkige camera die meer in de weg zit dan dat hij zijn werk goed doet. Dit zit hem in het feit dat de camera tijdens vecht scènes een zijaanzicht neemt. Ongeacht of er objecten in de weg staan. Zit er iets in de weg dan zoomed de camera gewoon lekker in, en dit maakt het totaal onoverzichtelijk.

RACEN & SNIPEN

De gameplay wordt onderbroken door een aantal chases met auto's en een hovercraft waarbij je rol afhangt van je gedaante als Niobe of Ghost. Dit zijn arcade onderdelen die veel minder boeien dan de hierboven beschreven combat. Ook zijn er momenten waarbij je met een snipergeweer SWAT agenten moet afknallen. Het is aardig maar ook dat is beter gedaan in andere spellen.
Wel leuk zijn de run & chase momenten wanneer special agents (de mannen in het zwart) je achterna zitten en jij over daken, afgronden, relingen en trappen moet rennen en bizarre grote jumps moet maken. Vooral het moment dat een stuk of honderd Agent Smith's 2.0 overal opduiken en je je als een blinde stier een weg door, over, tussen en in een gebouw-in-steigers moet banen is zeer memorabel en een puik stukje gameplay.
Maar ook het spiesen van de vampieren in een enorm Victoriaans, oogstrelend mooi kasteel of de confrontatie met Trinity in een soort dojo behoren tot de hoogtepunten.

HACKEN

Als leuke extra kun je naast de ETM gameplay als apart onderdeel in het menu, de optie hacken kiezen. Dit is dus echt old skool hacken uit de tijd van MS-DOS. Met behulp van aan elkaar geregen commando's, moet je echt precies uitvoeren wat de DOS taal vereist. Soms moet je een binaire code invoeren om weer een nieuwe commando los te peuteren. Alles begint bij het intikken van DIR. Door te kijken wat er op de directory staat van verschillende schijven krijg je steeds meer commando's en unlock je geheimen. Na enige tijd ben je dan in staat filmpjes, artwork, plaatjes, biografieën en foto's van de cast en nog heel veel meer te unlocken.
Op een gegeven moment kun je zelfs chatten met Trinity in een geheime chtabox waarbij je steeds tegen de klok moet hacken anders word je ontdekt door security servers. Maar dan heb je al heel wat gepiel, geklik en trial & error achter je liggen, net als in de vroege dagen toen Windows nog niet bestond.

VERTOEVEN IN THE MATRIX

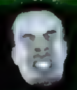
Natuurlijk is er die andere filmgame, LotR: TT (Zie kader). Die wordt ook wel snerend The Two Hours genoemd omdat ie zo kort is. ETM is veel langer, zelfs in Easy kwamen Jeroen en ik nog niet eens over de helft in een hele dag gamen (en Easy is erg easy).
De gemiddelde gamer pakt Normal en de meesters van de hand to hand combat gaan voor Hard. In die mode is het behoorlijk bikkelen geblazen.


Het zou me niet verbazen als die elkaar kennen van de kapper.

Gecombineerd met het feit dat het spelen met Niobe of Ghost weldegelijk andere gameplay elementen én levels oplevert (eindelijk eens een spel waar het meer is dan uiterlijke opsmuk), maakt dat je een aanvaardbare tijd kunt vertoeven in The Matrix. ...
Maar wie weet is dat alles wel een programma. Misschien is de Power Unlimited een propagandablaadje van buitenaardse machines. Misschien is Enter The Matrix wel een onderdeel van The Matrix zelf. Want weet jij wat The Matrix nu echt is?◄

"DE VERTAALSLAG VAN DE COOLE COMBAT UIT THE MATRIX FILM NAAR EEN GAME, IS WONDERWEL GESLAAGD."

VOORAL VOER VOOR FANS



Eerlijkheid gebiedt mij te zeggen dat ik nogal sceptisch tegen deze titel aankeek. Niet verwonderlijk toch? We kregen het spel immers niet te zien voordat het in de winkels lag en moesten het dus doen met uitermate gelikte screenshots en een preview-versie die nogal wat steekjes liet vallen. Dat zijn geen goede voortekenen voor een game.
En ik had gelijk. Het zag er, voor een PS2-versie, inderdaad goed uit, maar dit ging wel gepaard met ellenlange laadtijden die elkaar in rap tempo opvolgden.
De actie daarentegen liep wel erg vlotjes en de moves zien er allemaal bijzonder fraai uit. Alleen die camera, die zat mij toch steeds erg in de weg. Bovendien is het hele combatsysteem er eentje waar vooral de button-basher gelukkig van wordt. Jammer is eveneens dat de extra focus functie onuitputtelijk lijkt, iedere keer dat het zaakje leeg is, zal hij automatisch vollopen. Je zou toch op z'n minst verwachten dat je de focus moet verdienen door toffe dingen te doen of combo's aan elkaar te breien. Helaas.
Ook de omgevingen waarin Ghost en Niobi zich bewegen zijn wat karig en vooral kaal. Alleen het level waarin je het in een soort landhuis moet opnemen tegen vampier-achtige gasten, is een lust voor het oog. Maar ook hier geldt, loop twee kamers door en je wordt wederom getrakteerd op laadtijden.
Ondanks deze foutjes, zal Enter The Matrix wel een game zijn waar de echte Matrix fan van zal genieten.

JEROEN


"Verdomme, heb ik m'n vingertopjes en rechterduim weer thuis laten liggen!"

SCORE 84

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	8	8

Het had allemaal wat gevarieerder gemogen maar verder is Brute Force een shooter waar heel weinig op valt aan te merken.





BR



"Zeg meissie, heb jij niks beters te doen dan gaatjes in die blaadjes te schieten!"



"Ja jongen, ik vind die bloemetjes ook prachtig maar we hebben nu wel iets anders aan ons hoofd!"

Brute Force is voor Microsoft dit voorjaar dé release voor de Xbox. Kan het de torenhoge verwachtingen waarmaken?

De third person squad based shooter Brute Force speelt zich honderden jaren na 2003 af. Verschillende levenssoorten hebben een confederatie van planeten opgezet, genaamd The Homogeny. Om de boel te beveiligen gebruikt men een huurlingenleger dat als een soort luchtmobiele brigade optreedt zodra er stront is op een planeet.
In vier missies tijd maak je kennis met vier hoofdpersonen uit dat leger: Tex, Brutus, Hawk en Flint. Hun karaktertrekken en specifieke kwaliteiten beschrijf ik in het kader. Hoewel developer Digital Anvil (Freelancer) beweert een heuse verhaallijn te hebben gecreëerd, kon ik die niet echt vinden. Weliswaar maken de prima tussenfilmpjes duidelijk dat er een soort complot aan de gang is en dat je eigen bazen ook geen lieverdjes zijn, maar echt pakken deed het me niet. Ik zag twintig missies met het motto, 'er zijn daar en daar problemen, pak het zo en zo aan en get the hell out of there'.
BF moet het in mijn ogen dan ook niet hebben van de verhaallijn maar van de complexiteit van de battles die je elke missie moet aangaan.

EFFE PIELEN

De missies kennen drie onderdelen: rescue, search and destroy. Soms moet je één onderdeel afwerken, soms een mix van twee of drie. Voorafgaand aan de missie krijg je een korte briefing, na afloop word je van de planeet gebeamd.
In de eerste vier missies leer je de helden een voor een kennen, vanaf missie vijf zet je ze allemaal in. En dan bedoel ik ook allemaal, want de levelstructuur en de A.I. zijn zo opgebouwd dat je om succes te behalen, echt gebruik moet maken van de specifieke kwaliteiten van je complete team. En dat is een sterk punt van Brute Force.
Squadbased teamplay werkt alleen als je razendsnel kunt switchen tussen de teamleden. Nu, razendsnel verloopt het allemaal niet. Met je D-pad selecteer je een teamlid en door dubbel te klikken kun je hem of haar taken aan de andere leden laten geven. Geen Rainbow Six-taken, maar "go to", "give cover", "fire at

MULTIPLAYER

Co-op: Met 2, 3 of 4 man. Leuk in de splitscreen op één Xbox, veel leuker met de systemlink. Word je gedood, dan zul je die missie uit moeten zitten. Opmerkelijk is dat je any time tijdens de missie kunt instappen. Controler erin, op start drukken en gaan. Gebruik van de Xbox Live communicator schijnt mogelijk te zijn maar ik kon dat in mijn versie niet controleren. Je moet overigens eerst alle vier de karakters unlocken in de singleplayer voordat je met ze kunt spelen, zoniet, dan zijn alleen Tex en drie gezichtloze mariniers voorhanden.
Deathmatch: Met vier man of acht man, ieder voor zich of squad based. In totaal kun je uit twintig verschillende karakters kiezen, op voorwaarde dat je hun DNA wel in de singleplayer hebt weten te vinden. De levels zijn goed uitgebalanceerd. Alhoewel je al met twee man kunt deathmatchen, raad ik minimaal vier personen aan, anders is het verstoppertje spelen.

GENRE: SQUAD BASED SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-4 ONLINE: SPLITSCREEN EN SYSTEMLINK • VERWACHT: OUT NOW




J.J. zou maar wat graag het telefoonnummer van de leverancier van Tex z'n prestatiebevorderende middelen hebben.


"Alles leuk en aardig maar kan iemand effe die trampoline onder me weg schuiven?"


Rustig aan Tex, je weet nooit wat er gebeurt als je gaat rennen op een loopbrug.

UTE FORCE

Pittig knalfestijn

will" en "hold ground". Het zal voor velen effe pielen zijn in het begin maar na een uurtje verloopt het switchen intuïtief. De besturing voelt sowieso heerlijk aan omdat die echt letterlijk gekopieerd is van Halo.

TACTIEK

De kwaliteit van squad based shooters is voor een groot deel afhankelijk van de kwaliteit van de A.I. van de vijand en de juiste opbouw van de levels. Is de A.I. ruk, het level te simpel en kun je dus met één soldaat alles oplossen, dan heb je zestig euro weggegooid.
Tachtig procent van de shooters

"DE LEVELSTRUCTUUR EN DE A.I. ZIJN ZO OPGEBOUWD DAT JE ECHT GEBRUIK MOET MAKEN VAN DE SPECIFIEKE KWALITEITEN VAN JE COMPLETE TEAM."

faalt op dit gebied, Brute Force niet. Toegegeven, in de easy mode kun je in je uppie ver komen maar in de moeilijkste mode is het noodzaak om de juiste tactiek te vinden en je teamleden hun specifieke werk te laten doen op specifieke posities. Zo liet ik Hawk vaak onzichtbaar worden en het terrein verkennen, positioneerde ik Flint op hoger gelegen gebieden voor het beter sniperwerk en liet ik Tex lau gaan als er te veel vijanden kwamen. Je teamleden acteren eveneens op natuurlijke wijze. Ze lopen nauwelijks in de weg, als ze je moeten dekken, dekken ze je ook en ze pakken uit zichzelf vaak de goede posities en dat zien we nog weinig in games.
Ook de vijanden laten zich alles behalve afslachten; ze bewegen veel en slim, zoeken dekking, etc. Dit alles maakt BF pittig en zeer uitdagend.

SFEERVOL

De graphics van BF zijn in orde maar zeker niet revolutionair. De oorzaak is het uitstellen van de releasedate van de game. Wat een jaar geleden cool was, is nu ietwat verouderd. Met name de karakters hadden gelikter mogen zijn.
Ik vond BF wel erg sfeervol, er kunnen veel zaken functioneel kapot en de special effects zoals lava en explosies zijn om door een ringetje te halen.
Grote minpunten heb ik niet kunnen vinden. Slechts het feit dat de actie op den duur wat repetitief wordt, verpestte de lol een beetje. Je loopt na missie acht of negen te vaak in dezelfde soort omgevingen tegen dezelfde soort vijanden te vechten. Dat dit niet dodelijk is, komt omdat dezelfde soort omgevingen en dezelfde soort vijanden wel uitstekend in elkaar gezet zijn en zich dus lastig laten overwinnen. En daardoor bleef ik met plezier doorspelen, maar de euforie van Halo steeg nooit in me op. Vandaar dat de game geen 90 of hoger haalt. ◀


"Zucht, ik kan niet meer. Ik had ook nooit op missie moeten gaan terwijl ik ongesteld ben."

MISSIE GESLAAGD!

Brute Force is na Panzer Dragoon en Splinter Cell eindelijk weer eens een game die je herinnert aan de power en de actie waar de Xbox voor wil staan. Als je van actie, tactiek en een fraai knalfestijn houdt, zit je met Brute Force helemaal goed. En met de verschillende teamleden en daaruit volgende tactieken, is het ook geen game die je hush hush in een middagje uitspeelt. En zo hoort ook! Missie dus dubbel en dwars geslaagd!
JAN


Zo jochie, word je mooi effe 'gehagedissed'.

HOOFDPERSONEN

Tex: Meer spieren dan hersens en gezegend met briljante Duke Nukem-achtige quotes. In staat om twee wapens tegelijk te dragen en af te vuren. Verder is hij de enige die bommen onschadelijk kan maken.

Flint: Flint is de sniper. Oefen flink op het headshot want dat kost slechts één kogel per vijand. Bij andere treffers is het twee of drie keer raken.

Hawk: Kan net als een predator onzichtbaar worden en dat maakt haar de scout. In battles vond ik haar minder bruikbaar.

Brutus: Deze giga-hagedis bezit het vermogen om in mistige omgevingen alles haarscherp te spotten. Daarnaast kan hij zichzelf healen en is hij de snelste van de vier.

DIGITAL ANVIL • MICROSOFT • TEL. 020-5001005 • WWW.MICROSOFT.COM/GAMES

SCORE 75

GRAPHICS	REPLAY	GAMEPLAY
7	7	7

De singleplayer is door de vage A.I. lichtelijk teleurstellend. Ik verwacht dan ook dat het online gebeuren veel, zoniet alles goedmaakt.




"Welke enorme klootzak heeft z'n zak met knikkers laten slingeren!"


"Hebbes; jij zat in dat kaartspel dat we allemaal hebben gekregen met de 55 belachelijkste bivakmutsen."

SOCOM:




Vertrouw nooit iemand die z'n rugzak verkeerd om draagt.


Ben ik klaar mee. Ik heet toevallig Will, en iedereen maar roepen: "shoot at will."

Da's klote; krijg ik een PS2-shooter thuisbezorgd waarmee je online tegen 15 anderen kunt strijden, is die hele functie nog niet beschikbaar. Nou ja, dan maar de singleplayer mode uitgebreid checken...

Tja, hoe moet ik nou in hemelsnaam twee fokking pagina's vullen over een game die het vooral moet hebben van de online mogelijkheden, terwijl ik ten tijde van dit schrijven alleen nog maar de singleplayer mode kan checken?
Ik zou natuurlijk een of ander bullshit verhaal in elkaar kunnen flansen over een verre Amerikaanse oom die ooit een Navy SEAL was en mij tijdens zijn bezoekjes aan Nederland altijd op meeslepende anekdotes trakteerde over zijn geheime missies in alle uithoeken van de aardbol. Daar kan ik toch zeker anderhalve pagina over vol lullen.
Ik denk echter niet dat jullie gamers daar op zitten te wachten, dus probeer ik er maar het beste van te maken. Voor slap geouwehoer kun je beter de lokale dorpsgek lastigvallen.

MILLION SELLER

Van SOCOM: US Navy SEALs (die hoofd- en kleine letters zijn officieel, maar daar hebben we verder schijt aan) zijn vorig jaar in Amerika meer dan een miljoen exemplaren over de toonbank gevlogen. Zeker eenderde van degenen die 'm in huis hebben, speelt deze tactical shooter online. Da's geen kattenpis, kan ik je zeggen.
Het is natuurlijk ook niet zo vreemd; op de PS2 zijn niet al te veel van dit soort shooters verkrijgbaar en al helemaal niet met de mogelijkheid om middels de Socom USB headset allerlei voice commands uit te voeren. Da's natuurlijk een hele leuke toevoeging, maar is het ook echt functioneel in deze game? Daar zal

GENRE: TACTICAL SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-16 SPELERS • VERWACHT: OUT NOW



ik zo dieper op ingaan. Eerst maar eens wat over de game zelf.

CRÈME DE LA CRÈME

Van de Navy Seals weet iedereen inmiddels wel dat deze gasten behoren tot de crème de la crème van het Amerikaanse leger. Deze gasten worden ingezet daar waar terroristen en andersoortig gespuis regeringen en bevolkingen in het nauw gedreven hebben. Ze opereren doorgaans in kleine teams, gaan zeer geruisloos te werk en zijn dodelijk accuraat met het wapentuig.
Ook in deze game heb je te maken met een klein team dat in harmonie dient samen te werken om de missies tot een goed eind te brengen. Jijzelf kruipt in de huid van Kahuna, die samen met z'n partner Boomer team Able vormen. Je twee andere collega's vormen team Bravo.
Dit team kun je via de prima uitgewerkte interface allerlei commando's geven. Geen makkie als je nagaat dat dit type games doorgaans het best tot hun recht komen op de PC met de vele toetsenbordfuncties. Dit kun je ook doen via de headset, door eerst de circle button ingedrukt te houden en vervolgens het commando in te spreken. Ik moet toegeven dat ik hier wat huiverig tegenover stond (wat als je als een kat in het nauw zit en de voice command wordt niet opgepikt omdat je het niet duidelijk genoeg uitspreekt?), maar het geven van simpele commando's zoals "Bravo run to Charlie" of "Shoot at will" werkt hier verrassend goed.

Het is ook erg cool om regelmatig je teamgenoten door je setje te horen brullen als ze onder vuur komen te liggen of een tegenstander hebben uitgeschakeld. Toch switchte ik na een aantal missies weer over op de handmatig bediende interface, dus om nou te zeggen dat ik voice command echt als iets bijzonders beschouwde, mwoah. Wellicht dat dit in de multiplayer mode een stuk zinvoller is.

> "DE SINGLEPLAYER NODIGT NIET UIT OM NOG VAAK MEE AAN DE SLAG TE GAAN. JAMMER, WANT POTENTIE IS ER VOLOP."

TUIGVRIJ

Vanuit het Special Operations Command Center word je ingelicht over terroristische organisaties die de macht proberen over te nemen of gewoon de bevolking compleet willen afslachten met biochemische wapens. Vervolgens krijg je een map van het bezette gebied onder je neus geschoven met daarop alle informatie die je nodig hebt om de boel tuigvrij te maken.
De structuur van de gebieden in deze game is overigens een van de sterkere punten. Of je nou over de ijzige vlakten van Alaska kruipt of je een weg baant door de dichtbegroeide jungles van Thailand, de complexe level designs zorgen ervoor dat je ten allen tijden op je hoede moet zijn. Het gevaar kan namelijk van alle denkbare kanten komen.
Jammer is dat Zipper Interactive op het grafische vlak niet alles uit de kast heeft getrokken, want als men daar wat meer aandacht aan geschonken had, had deze game ongetwijfeld een stuk meeslepender geweest. De bediening steekt gelukkig wel erg goed in elkaar, al is het effe wennen om echt alle knoppen te gebruiken.
Toch, al vrij snel is het veranderen van wapen, switchen van staan naar hurken, precieze schoten over lange afstanden lossen, in een vloek en een zucht gedaan.

US NAVY SEALS

Het wachten is op de multiplayer


Da's de opa van Rambo. Altijd te herkennen omdat ie bretels draagt om z'n onderbroek omhoog te houden.

SNEAKY

Elke Seal heeft de beschikking over een (al dan niet gedempt) geweer en pistool, alsmede verschillende soorten granaten. Wapens met dempers hebben weliswaar niet zoveel impact als wapens zonder dempers maar in gebieden waar stealth essentieel is en het minste of geringste geluid kan leiden tot massahysterie onder de vijanden, is het gebruik van gedempt wapentuig toch wel een pré. Ook rennen maakt meer geluid dan wanneer je sluipt of kruipt, dus voorzichtigheid is geboden.
Gelukkig barst het in de meeste gebieden van de struiken, kisten en ander spul waarachter je jezelf kunt verbergen, zodat je je niet snel een 'sitting duck' zult voelen. Alhoewel...

IDIOTE ACTIES

Jaja, die 'alhoewel' voorspelt niet veel goeds hè? Wel, zoals je hebt kunnen lezen heeft Socom zijn sterke en minder sterke punten. Ik heb echter het minst sterke (zeg maar gerust zwakste) punt bewaard voor het laatst: de A.I.
En dan heb ik het niet alleen over de intelligentie van de tegenstanders, die soms gewoon vergeten te schieten wanneer een van je teammaten hun kant uit rent om ze met de kolf van zijn geweer neer te slaan.
Nee, wat te denken van je eigen maatje Boomer, die soms met idiote acties jouw zorgvuldig voorbereide stealth operatie in een klap opfokt. Lig je net rustig in de bosjes te wachten tot de vijand zich omdraait, springt hij opeens omhoog om als een wildeman te gaan schieten. Zonder demper nog wel! Kijk, dat werkt dus niet hè. Hopelijk wordt dit behoorlijk grote probleem aangepakt in deel 2 (waar men al druk mee bezig is), want dit ontnam mij behoorlijk wat plezier. Heb je een beetje goede tegenstanders van vlees en bloed in de multiplayer mode, dan vormt dit natuurlijk geen probleem.
Ik wil daarom nog even benadrukken dat de score gebaseerd is op de singleplayer; de online mogelijkheden zullen dit cijfer nog flink stuk kunnen opkrikken. Alleen, ik speel ook graag in m'n eentje en wat dat betreft is de singleplayer er niet een om nog vaak mee aan de slag te gaan. Jammer, want potentie is er volop. ◄


Ze hadden beter even dat bordje met 'uiterst onbetrouwbaar ijs' kunnen lezen.

ZIPPER INTERACTIVE • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 035-6250720 • WWW.SOCOM-GAME.COM



NBA STREET Vol. 2

Diss gravity,
slam the street with unreal moves









The street just got resurfaced.

BORIS | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 7 | 76 SCORE

Er is altijd plek voor een goede shoot'em up en zeker op de Xbox. De zwarte doos was wel toe aan een lekker potje knallen...

YAGER







Hé Boris en Dre! Goeie vlucht gehad? Trek in een Yagermeister?

■ *Wanneer heb jij voor het laatst een ambitieuze shoot'em up gezien? En wanneer heb je er voor het laatst eentje gespeeld? Gelukkig krijgen we eindelijk weer eens de kans om onze hersens uit te zetten en lekker een middagje weg te knallen.*

In Yager speel je het verhaal van Magnus Tide, een freelancer die een moeilijke periode in zijn leven doormaakt. Hij is zijn schip kwijt, zijn baan, zijn geld en zelfs zijn vriendin is er vandoor. De man lijkt rijp voor het Riagg.
Maar zover mag je het niet laten komen. Magnus heeft afleiding nodig, een uitlaatklep. Gelukkig heeft hij nooit zijn interesse verloren in het kapot knallen van vijandelijke ruimteschepen. Dus pakt Magnus z'n oude liefhebberij weer op en put hij hoop uit de nietsontziende kracht van een laser kanon en het schitterende gezicht van brandende brokstukken die naar de aarde storten. Je snapt het al, het is knallen geblazen in Yager.

HIK!

Een goede shoot' em up is geen goede shoot' em up als de details niet tot in de kleinste details zijn uitgewerkt. Dat lijkt een beetje een vreemde zin maar je moet goed begrijpen dat de details in deze game echt heel erg gedetailleerd zijn. Tot in de kleinste puntjes als het ware. Ik zou alle indrukwekkende details kunnen gaan beschrijven maar misschien is dat een beetje zonde van de ruimte.
Ik kan denk ik beter mijn excuses maken aan Ed, omdat hij deze vreemde tekst vol met onzin en spelfouten moet nakijken en bovendien waarschijnlijk vermoed (*da's met dt Boris – Ed*) dat ik dronken was of zo toen ik dit schreef maar dat is niet zo. Nou ja, een beetje dan. Dre had in de Tax Free een flesje rum gekocht en die hebben we maar door onze cola's gegoten. Ik weet dat deze review daar niet beter van wordt maar we gaan naar de E3 en Ed heeft deze review nu nodig. Dus schrijf ik het maar in mijn vliegtuigstoel op mijn laptop terwijl Dre naast me nog maar eens een groot glas volschenkt. Het is per slot van rekening zonde om het niet op te drinken. De fles is nu toch al open. Hik.

"WAARSCHIJNLIJK VERMOEDT ED DAT IK DRONKEN WAS OF ZO TOEN IK DIT SCHREEF MAAR DAT IS NIET ZO. NOU JA, EEN BEETJE DAN."

HIK, HIK!

Maar die game is echt vet gaaf en zo...pff jezus. We moeten nog vier uur vliegen en dan nog een tussenstop in Washington van een paar uur. Daar zit je nou net niet ff op te wachten als je gewoon lekker in Los Angeles wilt zijn om daar de E3 te vieren.
Dre is in slaap gevallen en wist je dat Rogier, de cameraman van Gamekings, het gewoon presteerde om een zakmes in zijn handbagage te stoppen. Voor alle duidelijkheid, we vliegen dus met een Amerikaanse luchtvaartmaatschappij en die zijn niet kinderachtig als het op zakmessen in de handbagage aankomt.
Wij dachten eigenlijk dat ie The Glove of Love zou krijgen van de marechaussee in het kleine kamertje op schiphol waarvan de deur toevallig open stond en waar we vreemde vlekken op de muur zagen. Gelukkig liep het met een sisser af. Net als deze review ben ik bang. Hik.

HIK, HIK, HIK!

Nou, nu is Boris dus in slaap gevallen dus is het aan mij (Dre) om een einde aan deze review te breien. Helaas heb ik Yager zelf niet gespeeld, dus wordt het wat lastig om er echt iets zinnigs-achtigs over te zeggen. Boris z'n stukje gelezen hebbende – o, hij is wakker en probeert te ontdekken hoe mijn MP3-speler werkt, als dat maar goed gaat - lijkt het me veilig om te concluderen dat als je oog hebt voor detail en niet vies bent van een redelijk gedetailleerde game, waarin het ook nog eens draait om het roekeloos edoch gedetailleerd neermaaien van allerlei vijandige ruimteschepen, dat je dan wel goed zit bij Yager. Lijkt me tenminste.
Ik zal het nog eens aan Boris vragen als ie weer wakker is, want die is inmiddels weer weggedommeld onder het genot van een muziekje. Kut, ben ik dus m'n MP3-speler kwijt. Dan nog maar een drankje... en de groeten Ed! Hik. ◀



"Ik zei toch dat die bewaking op Schiphol geen reet voorstelde."



Sinds ie 'The Glove of Love' heeft gevoeld, kan ie alleen nog wijdbeens lopen.

THQ / ATOLL SOFT / TEL: 0318-505464 / WWW.THQ.COM

GENRE: SHOOT'EM UP • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW - PC: OKTOBER 2003

SCORE **70** | GRAPHICS **6** | REPLAY **7** | GAMEPLAY **7**

Een leuke maar niet opzienbarende RPG voor liefhebbers van deel 1 of strategische, Pokémon-achtige kaartspellen.


JURJEN

LOST KINGDOMS II

Wat Role Playing Games betreft kan de Cube nog wel enkele toffe titels gebruiken, al gebeurt er vooral dankzij Sega al meer in het genre dan op Nintendo's vorige console. Kan Lost Kingdoms zich meten met Skies of Arcadia en Phantasy Star Online?

Vorig jaar werd ik redelijk aangenaam verrast door het eigenwijze RPG-tje Lost Kingdoms, van het al even eigenwijze From Software. De game introduceerde en combineerde enkele aardige ideeën maar liet ook enkele steekjes vallen, vooral waar het de afwerking van het geheel betrof.
De opvolger doet veel goed wat de voorganger verkeerd deed, al betekent dit nog steeds niet dat je hiervoor dolenthousiast naar de winkel zou moeten rennen.

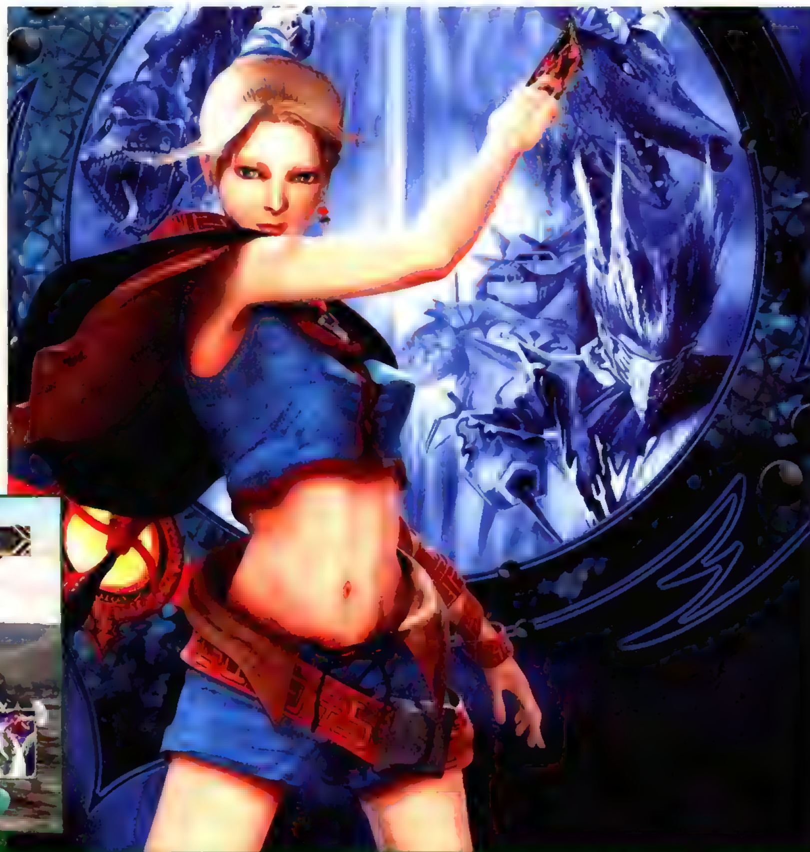

Bij deze ijsmeester moet je niet klagen dat je geen lekkere grip hebt in de bochten.


"Zo te zien hebben we verder geen gevaar te duchten. Stop dat wapen maar weer in je zak."

TOVERKAARTEN

Voor wie niet bekend is met het eerste deel; in de Lost Kingdoms kom je niet ver als je niet een paar toverkaarten op zak hebt. Deze kaarten zou je kunnen zien als de Pokémonkaartjes waar kleine kleutertjes wel eens om worden afgetuigd, alleen komen de monsters in Lost Kingdoms ook daadwerkelijk tevoorschijn als je ze op de grond smijt.
Soms verschijnt zo'n monster om slechts een enkele slag uit te delen, terwijl die van het andere soort rond blijft lopen tot de magie van de kaart is uitgewerkt.
Anders dan in de voorganger word je niet meer met tegenstanders in een beperkt vlak van het level opgesloten tot je ze hebt verslagen, maar kun je vrij door de levels lopen om naar hartelust met kaarten te smijten en naar schatten te speuren.
Hierbij moet je net als in de voorganger wel rekening houden met het feit dat je slechts dertig kaarten tegelijk bij je kunt dragen en dit setje dien je voordat je een level binnengaat met de nodige zorg samen te stellen. Zoals gebruikelijk in dit soort kaartspellen behoren de monsters weer tot bepaalde elementen en is water sterker dan vuur, vuur sterker dan gras, enzovoort. Denk aan een wat stoerdere en meer actiegerichte versie van Pokémon, en je hebt een aardig beeld.





"DENK AAN EEN WAT STOERDERE EN MEER ACTIEGERICHTE VERSIE VAN POKÉMON, EN JE HEBT EEN AARDIG BEELD."

FRISSER

Lost Kingdoms ziet er een stuk frisser uit dan deeltje 1, maar dat kan ook haast niet anders want de voorganger oogde saaier dan een zondag in Assen. De beelden in deel 2 zijn aantrekkelijker, ongeveer als van een gemiddelde Dreamcast-game maar op de Cube verwacht ik meer. Verdere verbeteringen en nieuwigheidjes komen in de vorm van duidelijkere menu's, de mogelijkheid om zelf in een monster te transformeren, honderd nieuwe kaarten (naast de honderd uit de voorganger) en een ietsje meer diepgang in het verhaal en de personages.
Problemen die nog niet zijn verholpen, zijn de wat beperkte camera (je hebt bijvoorbeeld geen mogelijkheid om vanuit de ogen van de hoofdpersoon de omgeving te verkennen) en de actie wordt nog steeds geduwd door een wat mager verhaaltje.
De lengte van het geheel is met zo'n vijfentwintig levels goed voor een uur of vijftien aan gameplay, voor mij persoonlijk wel voldoende, maar de hardcore RPG-er verwacht waarschijnlijk meer uur voor zijn euro.
Voor liefhebbers van de voorganger of strategische kaartspellen in de trant van Magic, Pokémon of Yu-Gi-Oh is dit een leuke RPG, zonder baanbrekend te zijn. ◄


Een verkeerd geparkeerde draak. Da's werk voor Pootklem en co.



Hé ouwe potloodventer, mij maak je niet aan 't schrikken hoor.

FROM SOFTWARE • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM
GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS **8** REPLAY **8** GAMEPLAY **9** — SCORE **86**

Ghost Master is origineel, fris, vernieuwend, uitdagend en enorm leuk om te spelen.





Da's meer een geestfornuis. Hahahaha.



Die hebben duidelijk de geest gegeven en dat stemt mij wat droefgeestig. Hahahaha.

GHOST MASTER

Griezelen is op zijn tijd hartstikke leuk maar iemand anders doodsangst bezorgen, is nog vele malen leuker. Dan kan nu met het uiterst 'geestige' Ghost Master.

We hebben het allemaal wel eens gedaan. Je logeerde bij iemand of je ging op zomerkamp met je vriend(in) en onder het mom 'ik ga alvast naar bed' kroop je de kledingkast in, wachtte gniffelend tot die ander even later zijn bedje instapte en als ie bijna insliep, sprong je met een demonische brul de kast uit. Hartverzakking verzekerd.
Ontwikkelaar Sick Puppies (what's in a name) nam het idee van elkaar bang maken als uitgangspunt en komt nu met het uiterst originele Ghost Master op te proppen. Een vernuftige anti-The Sims waarbij je nu eens niet bewoners happy moet zien te maken maar waar je er juist voor moet zorgen dat ze doodsangsten uitstaan.
Het komt erop neer dat jij als jonge Ghost Master voor de Hoge Raad van Geesten allerlei opdrachten moet uitvoeren. Met behulp van een spooksquad die je per missie zelf mag samenstellen, is het de bedoeling bewoners van verschillende huizen in paniek te laten wegvluchten of totaal krankzinnig af te laten voeren. Per missie kies je de juiste spoken en entiteiten en kun je aan de slag.

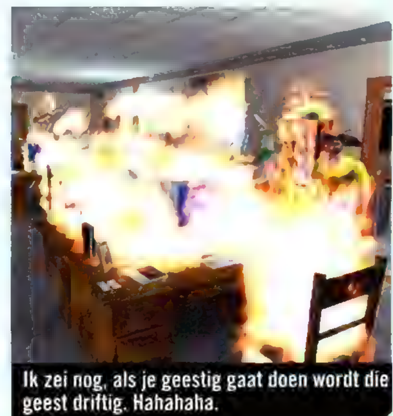
HAUNTERS

Het spel heeft raakvlakken met The Sims, RPG's en strategygames maar is op zichzelf super origineel. Nergens worden bekende paden ingeslagen. Je spoken, geesten en andere wezens worden steeds beter naarmate ze meer terror veroorzaken. Hoe meer angst je inboezemt, hoe meer plasma er vrijkomt en hoe meer plasma er gegenereerd wordt, hoe enger en sterker de powers zijn die je inzet. Level 5 powers kosten meer plasma dan level 1 powers maar hebben ook een groter effect. Zo kan een spook het geluid van een ratelende ketting nadoen maar het laten zweven van een tafel heeft veel meer resultaat. Dit klinkt allemaal erg B-film/Ghostbusters-achtig maar het is erg grappig en werkt perfect.
Je hebt verschillende type Haunters en die hebben stuk voor stuk verschillende powers. De Haunters zijn op te delen in Elementals, Sprites, Disturbances, Vapours, Frighteners en Horrors. De Horrors kosten het meeste plasma, de Elementals zijn het goedkoopst.
In totaal zijn er bijna vijftig verschillende Haunters die je kunt verzamelen want in iedere gebouw huizen ook rusteloze geesten die je kunt helpen, waarna ze zich bij jouw squad aan kunnen sluiten. Hoe beter je een missie hebt volbracht, hoe meer gold plasma je verdient waarmee je je Haunters weer nieuwe powers kunt aanleren.

> "DE ENGINE VAN THE SIMS IS HIERBIJ VERGELEKEN RIJP VOOR HET MUSEUM."

BEZETEN

De manier waarop je bewoners de stuipen op het lijf jaagt is ongekend en fantastisch gedaan. Niets is te gek. Je kunt kinderen bezeten laten worden van een poltergeist, meubels in brand steken, demonen oproepen, elektrische apparaten saboteren, insectenplagen oproepen, enge geluiden maken, storm en bliksem naar je hand zetten en de meest enge wezens en geestverschijningen trainen.
Dit alles komt zeer cartoony en met een dikke knipoog in beeld. Ook de grafische effecten zijn mooi en slick. Het spel kent een fraaie 3D engine die prachtige effecten toont. Groendoorzichtige spoken, roze en blauwe lichtstralen en transparante geestverschijningen komen fraai in beeld. De engine van The Sims is hierbij vergeleken rijp voor het museum.
Ghost Master kent bovendien een goede curve. In het begin is het nog allemaal vrij eenvoudig maar al snel vraagt het spel meer tactiek. De juiste geest voor de juiste job dus. Ook gaan mensen (mortals) tegengas geven en kunnen ze zelfs geesten van je spooksquad uitbannen. Dit moet je natuurlijk te allen tijde zien te voorkomen. Boeewaaahaaa! ◄



Ik zei nog, als je geestig gaat doen wordt die geest driftig. Hahahaha.

SICK PUPPIES • EMPIRE INTERACTIVE • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.GHOSTMASTERGAME.COM — GENRE: SPOOK-SIM • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW - XBOX / PS2 OKTOBER 2003

Natuurlijk bij Free Record Shop...



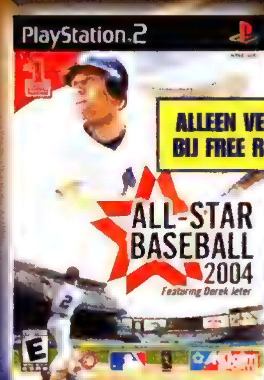
PLAYSTATION 2
CONSOLE VAN 259,99 VOOR 199,99



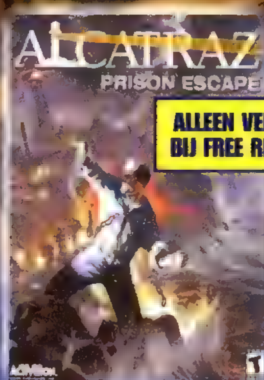
KNIGHTS AND MERCHANTS
PC CD-ROM VAN 9,99 VOOR 2,99



MMORE 20-PACK
GADGET 14,99



ALL-STAR BASEBALL 2004
PS2 59,99



ALCATRAZ PRISON ESCAPE
PC CD-ROM 14,99

MOBILEGAMES

Prince of Persia

MOBILE GAMES
MOBILE















EA Gamescape, het grootste LAN-Tournament in de Benelux. Meer info op www.eagamescape.com. Kaarten haal je natuurlijk bij Free Record Shop!



www.FreeRecordShop.nl

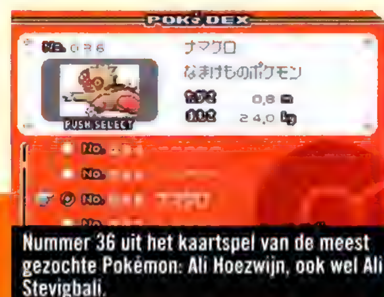
JURJEN

GRAPHICS 6 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 8 | SCORE 85

Je kunt op het fenomeen zijn uitgekeken, dat neemt niet weg dat er een RPG van zeldzame klasse aan het assortiment voor de GBA is toegevoegd.

Veel rages zijn gebouwd op gebakken lucht. Markthypnotiseurs creëren niet iets leuks dat je graag wilt hebben, maar creëren de suggestie dat iets leuk is en dat je het graag wilt hebben. Als een dergelijke suggestie maar met genoeg schreeuwerige reclame wordt ondersteund, gaan je vrienden er vanzelf in geloven en dan moet jij ook wel mee. En zo zitten we op de redactie ineens met lullige plastic tolletjes fanatiek tegen elkaar te botsen. Jeroen is er al aardig goed in...





Nummer 36 uit het kaartspel van de meest gezochte Pokémon: Ali Hoezwijn, ook wel Ali Stevigbali.

POKÉMON RUBY / SAPPHIRE

Pokémon valt buiten de hierboven beschreven categorie van bodemloze rages. Aan de basis van dit fenomeen vinden we namelijk een aantal Role Playing Games die ook zonder hype gemakkelijk overeind blijven. Dat geldt zeker ook voor de eerste Pokémon-game voor de GBA, een puik avontuur dat wederom wordt uitgebracht in twee versies met minimale onderlinge verschillen: Ruby en Sapphire.

TELEURSTELLEND

De vormgeving is wat karig en vlak maar hierdoor ook wel weer overzichtelijk en functioneel. Er zijn zo weinig details, je ziet er geen een over het hoofd, haha.
Serieus; je gaat kleine leukigheidjes als voetstapjes in het zand, weerspiegelingen in water en grappige Pokémon-animaties vanzelf waarderen. Als je je eerste teleurstelling te boven bent tenminste want naast de rijke kleurschakeringen in games als Golden Sun, is het sobere klare-lijnstijltje in RubSap toch wel wat magertjes.
Ook qua spelopzet biedt de game aanvankelijk weinig spektakel. In de basis is dit dezelfde game die werd uitgebracht als Red/Blue (later uitgemolken met Yellow) en Silver/Gold (later uitgemolken met Crystal).
Als eenzame Pokémon-trainer trek je weer door een wereld vol andere trainers om tegen te strijden en wilde Pokémon om te vangen en te verzamelen. Het is dit keer de grootschaligheid enerzijds en de diepgang anderzijds die dit avontuur toch een aanrader maakt voor liefhebbers van kwalitatief hoogstaande RPG's.

FUCK HET FENOMEEN

Het leuke van de Pokémon-games in het algemeen en van RubSap in het bijzonder, is dat de spelvorm je dwingt om goed na te denken over de wegen die je bewandelt.
Je hoeft geen wandelende Pokémon-encyclopedie te zijn om je met de game te kunnen vermaken, maar enige kennis omtrent de wonderwezentjes is toch wel vereist om de game op doeltreffende wijze te doorlopen.
Als je begint met een instelling van: fuck het fenomeen, ik rag me met een botte bijl wel een weg door de ellende, dan word je al snel wakker in een Pokémon-center. Dergelijke arrogantie wordt door die lieve beestjes genadeloos afgestraft. Kennis is essentieel. Als je deze kennis niet hebt meegenomen uit vorige Pokémon-spellen, lopen er gelukkig overal grappige figuurtjes rond die je alles over het vangen, trainen, kruizen, bevechten, verzamelen, evolueren en tentoonstellen van de zakmonsters kunnen vertellen.

HONDERD UUR

Terwijl je de verhaallijn in grote lijnen volgt, stuit je op allerlei interessante kwesties die je tot keuzes dwingen en met je beslissingen geef je in grote mate zelf vorm aan het avontuur.
Als je de game zo minimaal mogelijk wilt spelen, dus alleen de meest noodzakelijke stappen wilt nemen, ben je toch al snel een uur of dertig bezig om het einde te bereiken.
Speel je de game zoals ie hoort, dus op een manier dat je uiteindelijk toch wel een stuk of tweehonderd van die beestjes hebt getraind, dan ben je al snel zestig uur onderweg. De ware Pokémon-trainers zijn minstens honderd uur zoet om van hun 351 Pokémon de sterkste ter wereld maken en als ze over de juiste koppelsnoertjes beschikken, kunnen ze dit keer hun krachten meten in erg toffe gevechten voor vier spelers tegelijk.

> "SCHOOLMEESTERS: NIET ZO ZEIKEN! HET HEET TOCH SPEELKWARTIER? OF LEREN DE KIDS MEER VAN TOLLEN?"


In Spanbroek heb je ook van die 'Enkhuizer treinterroristen', alleen geen trein.



Mudkip moet snel wegwezen voor ie in een vogelpestkratje langs de weg belandt.

VERPLICHTE AANSCHAF

Oei, ik zit alweer onderaan de pagina, en ik heb het besjesblenden, het Pokémon ruilen, de mini-games en de link met toekomstige Cube-games en e-reader nog niet eens aangestipt.
Laat ik afsluiten met adviezen aan drie belangengroepen: Pokémon-liefhebbers: verplichte aanschaf. Liefhebbers van RPG's met strategische diepgang: verplichte aanschaf. Schoolmeesters: niet zo zeiken! Het heet toch speelkwartier? Of leren de kids meer van tollen? ◄

SCORE 83

GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Zoek je een lekkere shooter voor zowel singleplayer als Xbox Live, dan is Wolfenstein een goede keuze.







Na tegenvallers bij het boomstam tillen en telefoonpaal werpen, hoopte hij zich met het vrachtwagen trekken te revancheren.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN TIDES OF WAR



Zelfs tijdens de gevechten proberen ze nog geld voor hun Jihad bij elkaar te bedelen.

Is Tides Of Ware een gemakzuchtige poort of een fraaie omzetting met veel extra's en Xbox Live toegang?

Na Halo en Unreal Championship viel er tot voor kort weinig te schieten op de Xbox maar daar komt verandering in. Brute Force (elders in deze PU) valt goed in de smaak bij ons en tegelijkertijd komt ook Return To Castle Wolfenstein om de hoek kijken.
Id heeft de Xbox-versie van haar PC knalfestijn overgedragen aan Nerve Software en die heeft zich er allesbehalve gemakzuchtig van af gemaakt. Wat te denken van nieuwe missies, een co-op mode in singleplayer en natuurlijk de ondersteuning van Xbox Live.
Laten we eens kijken hoe deze onderdelen zich houden.

KNALLENSTEIN

De oorspronkelijke singleplayer experience van RtCW op de PC was een aangename maar een tikkeltje korte ervaring, die bovendien redelijk rechttoe, rechtaan was. De multiplayer was een grote bonus die tot op de dag van vandaag door complete volstammen online wordt gespeeld.
Sommigen vonden de multiplayer het kloppend hart van het spel en beschouwden de singleplayer als een leuke extra. Dat gaat wat ver maar in aanvang zou je hetzelfde over Tides Of War kunnen zeggen. Denk nu niet dat de singleplayer crap is, integendeel, het heeft alleen niet de meeslependheid van Halo of de tactiek van Brute Force. Al rennend en springend door Nazi hoofdkwartieren doorzeef je hordes soldaten, zombies, occulte priesters en dames in leren stoeipakjes. Dit alles om Himmler's bovennatuurlijke plannen te stoppen en zijn supersoldaten project in de as te leggen.

"DE A.I. IS PUIK, DE GRAPHICS JUICY, DE CONTROLES OKÉ EN DE FRAMERATE LEKKER PITTIG."

Tides of War heeft de basics op orde. De A.I. is puik, de graphics juicy (check de vlammenwerper!), de controles oké en de framerate blijft lekker pittig.

CO-OPENSTEIN

Fraai is ook de prologue die bestaat uit een aantal compleet nieuwe missies in Egypte en Libië die je leiden naar je uiteindelijke gevangenneming; het begin van de oorspronkelijke PC game.
Xbox gamers krijgen dus meer netto singleplayer voor hun geld en dat is prijzenswaardig. Bovendien kun je de complete campagne in co-op spelen; jij als agent B.J. Blazkowicz de andere als agent One (of andersom natuurlijk).
Nadeel is wel dat je daarvoor de complete singleplayer game uitgespeeld moet hebben, anders kun je alleen díe missies spelen die je in je eentje hebt afgerond en kun je daarna niet verder. Ook heeft de co-op mode zo nu en dan last van een tikkie lag.

XBOX LIVENSTEIN

Multiplayer via Xbox Live zorgt voor een hele dikke verlenging en ik zie dit onderdeel erg populair worden binnen de Live community. De team-based gameplay met zijn eenvoudige, maar spannende mission-based maps zorgen voor uren plezier.
Er zijn vier te kiezen classes die samenwerken, te weten luitenant, medic, soldier en engineer. Nadeel is wel dat je zonder uitleg in een map gedropt wordt (een tutorial schittert door afwezigheid). Voor nieuwkomers is het dus even wennen wat te doen en wat de beste tactieken zijn. Maar na een paar keer trial & error zal het toch allemaal een onuitwisbare indruk achterlaten.
De maps zijn leuk en uitdagend en samenwerken met vrienden of complete vreemden vanuit je luie stoel is zeer bevredigend. Groot minpunt is het feit dat op vele servers de boel stottert en vertraagt met als gevolg dat het onspeelbare vormen aanneemt. Gelukkig wordt dit met de dag beter maar tot die tijd doe je er goed aan nauwkeurig te zoeken naar de snelle servers en het kaf van het koren te scheiden. ◄



"Nee, echt mams, we hebben onze handen met zeep gewassen. De lijkenlucht is helemaal weg."

NERVE SOFTWARE • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • HTTP://GAMES.ACTIVISION.COM/GAMES/WOLFENSTEIN — GENRE: FP SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-16 • VERWACHT: OUT NOWBEDRIJFSINFO

GRAPHICS 9 — REPLAY 6 — GAMEPLAY 7 — SCORE 72

Briljant in turbulente artistiekerigheid, maar gaat te snel vermoeien om mij echt lang te kunnen boeien.



WARIO WARE INC. MINIGAME MANIA





Nee, da's niet The Glove of Love, al is zo'n vingerloos exemplaar wel handig natuurlijk.



Is dat niet die hond uit Lassie en Adriaan?

De weerspannige Wario is altijd al goed geweest voor recalcitrante spelprincipes. Alle platformhelden springen bovenop hun vijanden, híj beukt ze liever van onderaf, dat soort dingen. Nu Wario een eigen spellenbedrijfje is begonnen in WarioWare, is de tegendraadse gekte helemaal toegeslagen.

Eén wagen inhalen in F-Zero, één boterham uit een broodrooster vangen, één Space Invader neerknallen, op één Goomba springen, één honkbal wegslaan, één eend uit de lucht knallen in Duck Hunt, één vinger in een neus steken, één virus killen in Dr. Mario, één draad door het oog van een naald steken, één golfbal putten en één motherbrain vernietigen met Samus. Dit soort spelfragmenten volgen elkaar in hoog tempo op in WarioWare, toch wel één van de meest verontrustende spelletjes die ik in mijn leven heb gespeeld. Eh... oké, als ik mijn jaren op kostschool even niet meereken natuurlijk.

NEUSHOORN

De spelopzet is als volgt: achter het titelscherm mag je kiezen uit elf verschillende spelleiders (negen standaard – twee geheim), elk goed voor een bepaald type van de hierboven beschreven microgames. Orbulon levert bijvoorbeeld IQ-spelletjes, 9-Volt doet aan retrogames en Dr. Crygor houdt van realistische graphics.
Na het kiezen van een spelleider krijg je meteen de eerste Microgame voor je kiezen. Je hebt vijf tellen de tijd om erachter te komen wat de bedoeling is en om de gewenste handeling uit te voeren, dan verschijnt direct de volgende en begint de lont die vijf tellen lang is, opnieuw te branden.
Ben je te traag of doe je iets fout dan, boem, ontploft de bom en verlies je een van je vier kansen. Zolang je de reeks spelfragmenten met succes doorstaat, loopt de snelheid op en wordt de druk verder opgevoerd door uitdagingen wat lastiger te maken. Je moet bijvoorbeeld niet één maar drie cowboys neerschieten, de plant die je water wilt geven neemt de benen, of de neushoorn die je ontweek komt nog een keer terug lopen.
Dit gaat zo door tot de snelheid tot bijna onmenselijke waarden is opgevoerd, of tot je de GBA met een kreet van waanzin van je af hebt geworpen.

"WARIOWARE IS EEN AANRADER VOOR ADHD-PATIËNTEN, HAMSTERS, KUNSTACADEMIE STUDENTEN EN SPEED SNUIVERS."


Het verschil tussen een potvis en een walvis? Een potvis kan niet op de wal en een walvis... ook niet.

EENDJE

Bij Twee voor Twaalf gaan sommige vragen wel eens vergezeld van een bizar animatiefilmpje dat door studenten van een of andere kunstacademie in elkaar is geflanst (*HKU-Ed*). Het is dat die kunstacademie waarschijnlijk niet in Japan (*Utrecht-Ed*) staat, anders zou ik dezelfde studenten ervan verdenken meegewerkt te hebben aan de vormgeving van WarioWare.
Over bizarre animaties gesproken... een oogdruppeltje dat uit een flesje in een oog valt, een pincet dat een spartelend eendje vastgrijpt... het is allemaal nog niets als je ziet hoe een meisje een forse snotbengel haar neus in zuigt, terwijl op de achtergrond de lichtbundel van een vuurtoren langs de horizon draait...
De artistiekerige gekkigheid wordt gecompleteerd door een onophoudelijke stroom maffe muziekjes en grillige geluidseffecten.
Al met al een feest voor ogen en oren die zich niet al te snel laten vermoeien, en het is natuurlijk altijd leuk om weer eens fragmenten uit bijna vergeten klassieke videogames terug te zien.


Hou 'm omhoog, we willen geen natte poesjes in de PU.

HAMSTERS

Aanvankelijk zat ik WarioWare met een grote grijns te roemen om het briljante karakter, maar na een paar middagjes in de achtertuin werd het me toch allemaal wat te gimmickachtig.
De game is gevarieerd in eentonige opdrachten, of eentonig in gevarieerde opdrachten, daar wil ik vanaf zijn, maar al met al is de spelervaring toch wat te monotoon om lang te blijven boeien. WarioWare is een absolute aanrader voor ADHD-patiënten, hamsters, kunstacademiestudenten en mensen die graag opstaan met een flinke snuif speed, maar een zekere 32-jarige Assenaar werd het allemaal wat te veel van het goede. Mmm... misschien word ik te oud voor dit werk? ◀

NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM — GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

ARTOON • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

PLAYSTATION 2

JEROEN | GRAPHICS 6 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 4 | SCORE 40

GHOST VIBRATION

De titel doet vermoeden dat we hier te maken hebben met een spelletje dat je de rillingen over je lijf moet bezorgen...

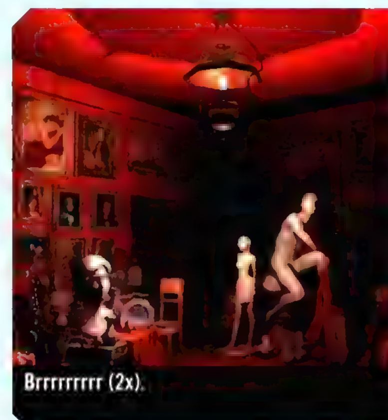
Ghost Vibration deed me, in tegenstelling tot wat de titel doet vermoeden, eerder huilen dan dat er rillingen over mijn rug liepen. Ik verwachtte een Resident Evil-achtige spookjaag game, maar wat ik kreeg was een soort on rails schietspelletje, in niets te vergelijken met zoiets als RE.
Het geheel deed mij steeds denken aan zo'n hele slechte spookhuisattractie die je op de kermis hebt. Van die bakjes die in het donker onder wit garen rondrijden dat door moet gaan voor spinnenrag en overduidelijke plastic spinnen en slangen die je van veraf al aan zag komen.
Ghost Vibration oogt misschien nog wel een beetje eng maar vergeleken met Luigi's Mansion is het maar een brave aangelegenheid. Lame ass shit met spoken die je nooit echt verrassen en die de inspanning van het uitschakelen niet waard zijn.

TREKHAAKGEWEER

Zoals gezegd is Ghost Vibration een soort on rails schietspelletje. De vrijheid die je in Resident Evil, Luigi's Mansion of Dino Crisis wordt geboden, is hier ver te zoeken. De enige mogelijkheid die je hebt is je analoge stick omhoog duwen en jouw karakter loopt automatisch zijn vastgelegde route door het huis.
Onderweg zul je nog wat spookjes moeten vangen met je trekhaakgeweer. Die spookjes kondigen zich heel vriendelijk aan en zullen je nimmer de stuipen op het lijf jagen, er zal hoogstens een schilderij gaan schudden of een mes uit 't plafond naar beneden vallen.
Grafisch komt het geheel ook al niet bijzonder goed uit de verf. De karakters zijn allesbehalve fraai uitgewerkt en ook de omgevingen waarin je ronddoolt, zullen je nooit verblinden met hun schoonheid.
Het is allemaal wat grijs en grauw zonder veel in het oog springende details en het komt als geheel vrij plat en ongeïnspireerd over.
Het verhaal staat ook al in het teken van inspiratiegebrek. Het hoofdpersonage doet aan spoken jagen, hoe en waarom wordt nooit duidelijk.
Hij wordt gevraagd wat spullen op te sturen naar een dame. Van het ene op het andere moment sta je samen met die dame voor een op het oog verlaten landhuis.
Eenmaal binnen wordt de dame bezeten en ga je waarschijnlijk opzoek naar haar. Ook dit wordt nooit echt duidelijk of verder verklaard.
Wat volgt is dus dat vastgelegde parcours afwerken terwijl je ondertussen wat spookjes met je trekhaakgeweer verschalkt.
Ghost Vibration is een digitale kermisattractie waar je achteraf spijt van hebt dat je er een kaartje voor hebt gekocht. ◄



Brrrrrrrrr.


Brrrrrrrr (2x).

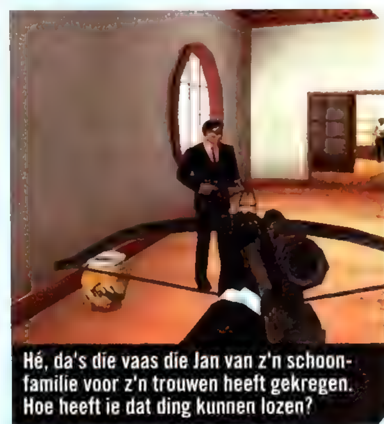
GAMECUBE / PC / XBOX / PS2

27 JUNI • IO INTERACTIVE • EIDOS • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.HITMAN2.COM

SCORE 82 | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | JAN

HITMAN 2 - SILENT ASSASSIN


"Ik hoorde dat je tegen inlevering van drie volle condooms, de CD van die gast kunt krijgen."


Hé, da's die vaas die Jan van z'n schoonfamilie voor z'n trouwen heeft gekregen. Hoe heeft ie dat ding kunnen lozen?

Na Splinter Cell kunnen de Cube-liefhebbers van geruisloos moorden in het maatkostuum van de kale knikkerbol Codename 47 kruipen.

De Hitman serie is een succes, zoveel is duidelijk nu op de afgelopen E3 Hitman 3 reeds is aangekondigd voor PC en consoles. Maar voor het zover is, mogen eerst de Cube bezitters vertoeven in dit sneaky en tot op zekere hoogte controversiële virtuele huurmoordenaarspel.
Voor de verhaallijn verwijs ik je door naar de PC en PS2 reviews; ik wil me in deze halve pagina beperken tot de gameplay, de looks en de controles.
Om te beginnen; de looks, die mogen er zijn. De Cube-versie kent vollere kleuren dan de PS2 en oogt wat scherper.
Voor het hoogste grafische genot raad ik de Xbox en de PC aan maar ook op Nintendo's kubus komen de fraaie architectuur, de indoor en outdoor levels en sfeerverhogende lichteffecten mooi uit de spreekwoordelijke verf.
Je kills en sluipkunsten vinden onder andere plaats in St. Petersburg, Afrika, Maleisië en Japan en iedere locatie kent balkonnetjes, deuren, trappen en gangen zodat er ook altijd meerdere routes mogelijk zijn.
Plannen en verkennen zijn noodzakelijke handelingen en biljartbal 47 kan zich hullen in kleding van uitgeschakelde personen.
Als kok, ober, chirurg, bewaker of postbode val je natuurlijk veel minder op dan in een duur maatpak met een sluipschuttersgeweer in je handen.

MACABER GEWELD

Enigszins tricky is de besturing aangezien je behoorlijk wat moves hebt en die passen niet onder alle knoppen en pookjes zonder wat heen en weer geswitch. Vooral wanneer tijd een bepalende factor is, raken je vingertjes wel eens in de knoop.
Toch is het grotendeels genieten geblazen voor de geduldige gamer die plant, observeert en op verschillende manier tracht een complex te infiltreren en zijn slachtoffers om te brengen.
Op de afgelopen E3 kondigde Nintendo aan dat geweld in games geen probleem was, maar dat er wel grenzen zijn. 'Mario will never shoot hookers', waarbij verwezen werd naar Vice City.
De vraag 'hoever gaat men in games?' is een wezenlijke en ik ben blij dat Nintendo hem durft te stellen. Het gevaar van games puur ontwikkeld om het geweld ligt op de loer.
Het geweld in Hitman 2 is legitiem binnen de macabere setting. Bovendien daagt het spel uit om juist zo min mogelijk te moorden en alleen je 'targets' om te brengen.
Lukt je dat, dan verdien je allemaal speciale wapens en bonussen.
Ook op de Cube is Hitman 2 dus een puike titel al is de bediening soms wat stroef. ◄

GBA / NGC / PS2 / PC / XBOX

OUT NOW • UBI SOFT • TEL: 035-5288810 • WWW.SPLINTERCELL.COM

SCORE 78 | GRAPHICS 8 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 7 | JAN

SPLINTER CELL



Kijk toch uit Sammy, je eindigt nog eens op een draagbaar. Hahaha.



In Tom Clancy's Koelcel, probeert Sam uit te vinden hoe een koe een haas vangt.

Sam Fisher komt nog een keertje langs. Na de Xbox, PC, PS2 en GameCube is het nu tijd voor de... GBA versie!

Splinter Cell op de GBA? Ja, ja ik hoor je grinniken vol ongeloof. Hoe is de stealty gameplay in hemelsnaam te vertalen naar een draagbare handheld, nietwaar?
SC op de GBA is dan ook een ander geval. Je beziet het spel voor het merendeel van opzij. Maar Sam is nog steeds de supergeheime agent die niet mag worden opgemerkt en de stealty gameplay is voor een deel knap gehandhaafd in miniformaat.

WEGGEMOFFELD

We hebben dus te maken met een sidescrolling platform spygame met stealth elementen. Volgens mij uniek in zijn soort.
Opvallend is dat het 'volwassen karakter' uit de SC franchise voor de GBA duidelijk is down getuned.
Sam's missie om te doden ter protectie van de natie is weggemoffeld.
Sam schakelt guards uit via slaapgas, verdovingspijltjes of hij slaat ze knock-out.
Overigens kunnen gamers met de Cube versie via de linkfunctie maar liefst vijf extra missies downloaden. Een dikke bonus voor bezitters van een GameCube maar tegelijkertijd zuur voor GBA only bezitters die het gevoel zullen hebben dat hen vijf missies door de neus geboord worden.

MINDER TACTIEK

Anyway, stealth is nog steeds de basis van de gameplay al is die in zakformaat veel minder noodzakelijk.
Guards zijn namelijk redelijk stupide en aangezien je geen bewusteloze lichamen op kunt pakken óf kunt verbergen, blijven ze gewoon liggen ... en de guards die patrouilleren laten het toe alsof ze er niet zijn.
Je kunt je af en toe in donkere spots verbergen en ook camera's en automatische machinegeweren scouten de omgeving af. Toch zijn deze simpel te omzeilen.
Leuk is de camera gadget. Via de schouderknop kun je je view naar links en rechts door de levels scrollen, om zo te checken of er een guard aankomt. Zo heb je meer zicht dan je tegenstanders.
De variatie van de gameplay is goed en er zijn zelfs een paar sniper momenten vanuit een soort quasi first–person gezichtspunt. Toch blijft het allemaal vrij eenvoudig terwijl SC op de consoles en PC door velen juist als behoorlijk pittig werd gezien.
Tactiek is deze keer niet echt vereist, terwijl dat op de andere platformen voor een groot deel voor de tandenknarsende spanning zorgde.
Op de keeper beschouwd is deze titel een redelijk geslaagde poging om het stealth genre naar de GBA te brengen, maar de must-have status van zijn grote broers heeft de game niet. ◄

OUT NOW • CREATIVE ASSEMBLY • ACTIVISION • CONTACT DATA • [illegible]

PC

JAN | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 8 | SCORE 80

MEDIEVAL: TOTAL WAR - VIKING INVASION

Alsof je in Medieval Total War nog niet genoeg volkeren had om mee te knokken, komen nu ook de brute Vikingen dood en verderf zaaien in Viking Invasion.

Als is de full boxed game nog zo snel, de add-on achterhaalt hem wel. Add-ons kunnen eigenlijk weinig fout doen. De fans krijgen meer van hetzelfde en de makers kunnen kliekjes en content die ze niet in de volledige game konden stoppen, gebruiken voor de expansion pack.
Het is extra fijn als sommige developers het niet daarbij laten maar meer doen. Blizzard lijkt met de aankomende Warcraft add-on Frozen Throne nieuwe wegen te bewandelen maar ook Viking Invasion is veel meer dan een bakje opgewarmde left-overs.
In plaats van alleen een nieuw volk, de Vikingen, te introduceren, gaat het spel nog een stukje verder terug in de tijdmachine. Niet de middeleeuwen maar de vroege middeleeuwen zijn het tijdperk, om precies te zijn het jaar 793. Van daaruit speel je 300 jaar verder waarbij je als Vikingen Engeland tracht te veroveren in de nieuwe campagne, of als Engelse lord probeert de verschillende facties te herenigen. Als leger helmen met horentjes begin je in Hordaland en Jutland en vanuit daar op je plundertocht naar Engeland.

AGRESSIEF & SNEL

We kennen de Vikingen van cartoons en films en daar worden ze altijd als bruut en bloeddorstig voorgesteld.
Ook in werkelijkheid waren de Vikingen en Noormannen een angstaanjagende vijand. Dit komt prachtig tot leven in deze add-on. Vooral de Vikingschepen zijn super sterk en stellen je in staat snel en effectief troepen te verplaatsten.
De Vikingen zijn heersers op zee en de units kunnen perfect plunderen en kustprovincies innemen. Dit maakt van de Vikingen een sterk volk om mee te knokken, al leunen ze erg op snelle aanvalsacties en zijn ze minder in verdedigen.
Doordat de game in de vroege, donkere Middeleeuwen speelt is de techtree aangepast. Bepaalde gespecialiseerde units ontbreken dus in de Viking campagne bij de vijand en ook de gebouwen en de technieken zijn in aanvang eenvoudiger of aangepast.
Naast de nieuwe Viking campagne zijn er ook vernieuwingen voor de reguliere Medieval:Total War campagne. Zo zijn er drie nieuwe facties bij: de Sicilianen, Aragonezen en de Hongaren. Een uitdaging voor de Medieval veteranen want ze zijn niet eenvoudig te handelen. Ook nieuwe units zoals Slavische krijgers, speciale extra sterke supermannen en de Druzhina cavalerie zorgen voor extra gameplay pret.
Er zijn veel meer kleine extra;s maar het belangrijkste is dat de Medieval fans met deze add-on een volwaardige verlenging van het indrukwekkende Total War universum krijgen. ◄



Van heinde en verre kwam men toegesneld toen bekend werd dat je de CD van Jim weer om kon wisselen voor een Mars.



Typisch Frankrijk: alle klasjes staan lang en breed klaar, maar in geen velden of wegen een skileraar te zien.

OUT NOW - PSX / XBOX - NOVEMBER 2003 • KONAMI • TEL: 030-5222321 • WWW.KONAMI-EUROPE.DE

PSX / XBOX / PS2

JEROEN | GRAPHICS 7 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9 | SCORE 85

DANCING STAGE MEGAMIX

■ ***Zo stelletje stijve harken! Het is tijd om die slappe spiertjes eens fijn aan het werk te zetten. Handen uit de zakken, voetjes van de vloer!***

Ik weet het, ik weet het... dansmatten zijn voor kleine kinderen. Je gaat jezelf toch niet voor lul zetten. Zelfs niet als de gordijnen dicht zijn, Toch? Denk jij daar ook zo over? Dan heb ik twee woorden voor je: JE MOEDER! Het is echt geen schande om verslaafd te raken aan het fenomeen Dancing Stage.
Helaas ziet niet iedereen er de lol van in, maar daar gaan we nu verandering in brengen! Dus zet jezelf er gewoon een keer toe om op zo'n dansmat te klimmen en op de maat van de muziek mee te bewegen.

SIMPEL

Het principe is simpel; pijlen bewegen vanonder naar boven over het beeld om zich op de maat van de muziek in hun silhouet te nestelen. Op dat moment stap jij dus op de juiste pijl die je ook op je dansmat ziet. Hoe meer maten de muziek heeft (denk aan breakbeat), hoe sneller de pijlen elkaar opvolgen en dus hoe sneller jij je voeten moet bewegen.
De score is, zoals je zult begrijpen, afhankelijk van jouw reactievermogen en vooral lenigheid. Schud die spiertjes dus even goed los voor je de dansmat betreedt, een blessure oplopen tijdens het spelen van deze game is niet ondenkbaar. Opgepast dus.

BEKENDE LIEDJES

Dancing Stage Megamix is niet het eerste en vermoedelijk ook niet het laatste deel uit Konami's dansgame-serie.
Dit deel zit wederom weer vol met muziek van zeer bekende artiesten die hun nummers hebben geleend aan het spel. Kylie (Love at first sight) is er weer bij, maar ook Christina Milian (When you look at me) en onze eigen Junkie XL (A little less conversation).
Uiteraard zit het dansfestijn weer vol met verschillende modes. Zo is ieders favoriet, de Workout wederom van de partij en deze mode is vooral geschikt om vervelende bier/cola/patat/snoep/ijs-buikjes weg te werken.
Je begint het spel met een paar modes maar hoe meer je danst hoe meer nieuwe zaken je vrij speelt.
Zo is de Endless mode al een van mijn favorieten geworden. En de titel zegt het al, je kunt eindeloos swingen.

BEGINNEN

Als je er serieus over denkt deze game (en de bijbehorende dansmat) aan te schaffen, bedenk dan wel dat je eerst even op het laagste niveau moet beginnen. Want heel dapper de Expert mode kiezen staat garant voor zere gewrichten en spierpijn als het al niet komt tot musculaire scheuringen.
Begin dus gewoon bij beginner en oefen eerst in de Practice mode, want bij aanschaf van Dancing Stage Megamix is gratis massage niet inbegrepen. ◀



Met deze move verrekte Jeroen alle spieren in z'n rechter neusvleugel.



Dit soort types kom je alleen nog tegen in disco Het swingende zwijntje aan de Dorpsstraat in Assen.

OUT NOW • RUNNING WITH SCISSORS • ACTIVISION • HD INTERACTIVE • TEL: 020-4680680 • WWW.GOPOSTAL.COM

PC

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | SCORE 63

POSTAL 2

■ ***De makers van Postal 2 gaan voor controverse en shockeren. Net zoals bij deel 1 moet opschudding een goede verkoop garanderen, maar hoe zit 't met de gameplay?***

Het oorspronkelijk Postal verscheen in 1997 en deed heel wat stof opwaaien. Je speelde een doorgedraaide Amerikaan - The Postal dude - die dood en verderf zaaide met molotovcocktails, mitrailleurs en andersoortig wapentuig.
Je moordde zonder genade waarbij zelfs kinderen, honden en complete fanfare-orkesten het moesten ontgelden. Als je op een toevallige omstander schoot, kroop deze vol pijn weg terwijl hij stamelde ' I can' t feel my legs!'.

VERBOD

Dit alles bleef niet zonder gevolgen. Vragen in de Amerikaanse senaat, een verbod van het spel in sommige landen, boze brieven van verontruste ouders en alarmerende artikelen in wereldwijde media. De game werd vooral daarom een regelrechte culthit.
Postal 2 probeert hetzelfde te zijn maar heeft een heel groot probleem; geweld is gecultiveerd door Rockstar en de GTA serie heeft brute acties hip gemaakt, tezamen met ijzersterke gameplay.

BRUUT

Je speelt in deze opvolger wederom de Postal dude die een week lang verschillende 'boodschappen/opdrachten' moet doen. Deze opdrachten kun je echter naar eigen invulling uitvoeren en tussen de opdrachten door ben je vrij om chaos en bloedbaden te veroorzaken in het stadje waar je leeft.
Zo kun je netjes in de rij staan bij een bank of je kunt iedereen in de rij verrot schieten en het geld jatten.
De bewoners van het stadje zijn zelf ook niet al te vreedzaam want veel NPC's dragen guns en zijn trigger-happy.
De mogelijkheden zijn bizar maar verliezen snel hun charme. Je kunt in een homobar huishouden, je kunt op mensen pissen, je kunt katten op je schotgun proppen en ze afschieten, onschuldige omstanders vermoorden enzovoorts enzovoorts. Een echt doel is er niet en dat is de vreemde charme van het spel.
Helaas is de stad opgebouwd uit losse delen die steeds ingeladen worden en het voortdurend wachten is tergend vervelend. De shootouts zijn allemaal superarcade en het is knallen en hakken of zelf afgeknald worden. Het is puberaal, overdreven en opruiend maar ook stiekem toch wel weer grappig.

TUSSENDOORTJE

Postal 2 wil bewust bruut, gewelddadig en choquerend zijn en slaagt daar in. Daarnaast biedt het een bepaalde vrijheid die leuk is. Op andere punten laat het echter behoorlijk wat steken vallen en uiteindelijk is 't spel niet meer dan een grappig tussendoortje dat interessante ideeën heeft maar ze halfslachtig uitwerkt, en het ontbreken van multiplayer is natuurlijk een grote misser. ◀


Heftig spelletje hoor! Man, dit zien we hier bij de VNU kantine vrijwel dagelijks.



Heftig spelletje hoor! Als er nou gestaan had 'Visit me with The Glove of Love'...



DE WEG VA

HI

De videogame als

Als Jurjen niet op monsters hakt in sprookjesachtige spelomgevingen, zit hij graag en vaak met zijn neus in stoffige oude boeken. Tja, je moet toch wat als je in Assen woont. Waar hij over leest? Vooral dingen die eindigen op een ie-klank: psychologie, filosofie, mythologie, religie, zelfs alchemie zegt ie interessant te vinden. Hebben al die wazige onderwerpen dan nog iets te maken met de edele wetenschap der videochemie? Volgens Jurjen wel, en wat hij hierover denkt te begrijpen zal hij in twee speciale artikelen openbaren in de PU.

De aantrekkingskracht van videogames is universeel, gamers vind je van Toronto tot Tokio en van San Pedro tot Spanbroek. Na vijfentwintig jaar gestaag groeiende populariteit kunnen we zo zoetjes aan wel concluderen dat we niet met een trend of rage hebben te maken. De cijfers liegen er niet om, wereldwijd zijn videogames inmiddels goed voor een jaaromzet van 12 miljard euro en volgens de prognoses van de ISDA zal het aantal verkochte videogames voorlopig alleen nog maar toenemen. Videogames are here to stay. Naast kunst, muziek, literatuur en films vormen de beeldspellen inmiddels een onuitwisbaar onderdeel van onze cultuur. Kennelijk voorzien videogames in een behoefte. Maar welke?

N DE ELD

anifestatie van een mythe



ZINLOOS TIJDVERDRIJF

Wat is er nu eigenlijk zo leuk aan het spelen van videogames? Omdat het niets concreets oplevert, lijkt het eigenlijk een nogal zinloos tijdverdrijf. Je kunt beter gaan werken, daar verdien je geld mee, of sporten, da's goed voor je conditie.
Je zou hier tegenin kunnen brengen dat videogames gewoon leuk zijn of ontspanning bieden, maar waarom zijn videogames dan zo leuk of ontspannend? Eigenlijk bieden ze alleen maar toegang tot speels opgezette reeksen van problemen, die jij als speler mag oplossen.
Wat schiet een mens er nu in feite mee op om zijn kostbare tijd te besteden aan het elimineren van virtuele problemen?

DE HELD

Thema's en uitdagingen zijn in videogames natuurlijk zeer divers, maar in dit artikel zullen we ons beperken tot het zogenaamde heldenspel. Dit is het soort spel waarin je als speler de rol aanneemt van een heldhaftig personage; Solid Snake, Super Mario, Lara Croft, je kent ze wel.
Dit heldhaftig personage moet zijn of haar vaardigheden benutten om bepaalde afstanden te overbruggen, daarbij gehinderd door allerhande vijanden en/of andere obstakels.
Uniek voor de videogame is de mate waarin de speler zich identificeert met de held in het spel. Om van een boek of film te kunnen genieten is het weliswaar ook van belang dat de lezer of kijker zich voelt verbonden met de hoofdpersoon maar deze verbondenheid gaat in videogames een stapje verder.
Kenmerkend voor de samensmelting tussen speler en spelfiguur is het feit dat de speler vanuit de eerste persoon over het spelfiguur spreekt. Dus niet "shit, Solid Snake schoot mis" maar "shit, ik schoot mis". De held zal zonder inbreng van de speler geen stap verzetten, de speler kijkt dus niet passief mee over de schouder van het spelfiguur, voor zijn spelbeleving is hij het spelfiguur.

> "DE SPELER KIJKT NIET PASSIEF MEE OVER DE SCHOUDER VAN HET SPELFIGUUR, VOOR ZIJN SPELBELEVING ÍS HIJ HET SPELFIGUUR."

PAC-MAN

Dwalen door een labyrint, we komen het niet alleen veel tegen in videogames maar ook in dromen, sprookjes en mythen. De doolhoven zijn vaak aangekleed als duistere bossen, grottenstelsels, kerkers, kastelen of andere complex gestructureerde bouwwerken; ze staan in dromen symbool voor de zoektocht door de diepere, onbewuste delen van de psyche.
Er is een opmerkelijke overeenkomst tussen het spelverloop in Pac-Man en de verhaallijn in een bekende Griekse mythe: na zijn gevecht met de Minotaurus wist Theseus uit het labyrint te ontsnappen door de draad van Ariadne te volgen, terwijl Pac-Man alleen aan het labyrint kan ontsnappen door een soort stippellijn tot de laatste stip te verorberen. Deze 'levenslijn' herkennen we ook in het spoor van steentjes dat Hans (die van Grietje) achterliet, of het pad van de gele klinkers dat Dorothy en Toto volgden in The Wizzard of Oz. Voorbeelden van doolhofspellen waarin je het (bijna) helemaal zelf mag uitzoeken zijn Prince of Persia, Doom en Castlevania.



RESIDENT EVIL

Tegenover de kleurrijke droomwerelden uit de avonturen van Kirby en Mario staan de asgrauwe oorden uit horrortrips als Wolfenstein, Silent Hill en Resident Evil. Spelers die hun onzekerheden willen overwinnen dwalen graag door deze nachtmerries, waarin om iedere hoek een nieuwe gruwel wacht. Kraaien pikken naar je ogen en zombies strekken hun rottende vingers naar je uit, terwijl de grootste gruwelen pas diep in het avontuur liggen verscholen, de zogenaamde eindbazen.
Deze eindbazen, een soort supermonsters, nemen niet alleen in videogames een belangrijke plaats in, ze zijn ook kenmerkend voor sprookjes en mythen. Denk aan de reuzen en heksen uit kinderverhaaltjes, de mythologische draken uit ridderverhalen en Griekse gruwelwezens als Medusa (een Gorgone met een hoofd vol levende slangen die je met haar blik kon verstenen) en Kerberos (een woeste hellehond met drie muilen die dodelijk slijm kwijlden, als bewaker van de toegang tot de onderwereld).
Het verslaan van een dergelijk wezen (liefst met grof geweld, bijvoorbeeld door onthoofding of verbranding, soms door middel van een list) is de ultieme heldendaad.

A NAAR B

De held bevindt zich in een spelwereld waarin hij bepaalde doelen moet nastreven. Vaak is zo'n doel het bereiken van een bepaalde locatie, bijvoorbeeld het eindpunt van een level of de grot waarin de prinses zit opgesloten.
Om dit doel te bereiken kan de speler gebruik maken van de moves waarover de held beschikt. Afhankelijk van het spel kunnen spelers bijvoorbeeld lopen, springen, klimmen, schieten, duwen, sluipen en/of stompen, alles om van A naar B te komen!
Opmerkelijk genoeg zijn het juist de problemen die de speler onderweg tegenkomt die het spel interessant maken. Een spel waarin een speler probleemloos van A naar B kan wandelen zal in PU geen hoge score krijgen en is ook al bijna geen spel meer te noemen. Wij gamers willen problemen, uitdagingen, complicaties om te overwinnen!

SYMBOLISCH AVONTUUR

De problemen op het pad van de held kunnen uiteenlopende vormen aannemen. Soms zijn het een soort puzzels, de speler moet bijvoorbeeld voorwerpen op een bepaalde wijze combineren of een blok op een schakelaar duwen om een deur te openen. Bijna altijd komt de held ook vijandig gezinde spelfiguren tegen, monsters of andere lastpakken die moeten worden verslagen om het speldoel ongeschonden te kunnen bereiken.
Als de speler zichzelf herkent in het spelfiguur, wat zal hij dan herkennen in de vijanden en andere hindernissen die hij moet passeren? Waarschijnlijk de dingen die hij in zijn werkelijke leven ook wat minder tof vindt. Ieder mens komt op zijn levenspad de nodige problemen tegen, geen enkel mens wordt in een soort eeuwige staat van zuiver geluk geboren en blijft hierin zwelgen tot zijn dood (behalve Jeroen natuurlijk, maar dat is een ander verhaal).
Een videogame is een symbolisch avontuur vol tegenslagen en daarmee een uitbeelding van het werkelijke leven. Binnen de veilige wereld van de videogame kan de speler zijn angsten en onzekerheden op symbolische wijze overwinnen door af te rekenen met ruimtemonsters, terroristen, breinbrekende puzzels en, eh, wandelende paddestoelen.

KUNST EN CULTUUR

Natuurlijk is het verlangen om problemen op heldhaftige wijze te overwinnen niet iets van de laatste vijfentwintig jaar. In alle tijden en beschavingen hebben mensen dit verlangen geuit in hun kunst en cultuur; bijvoorbeeld in rituelen, kunst, theater, spontaan spel (op de redactie doen we altijd riddertje!), poppen en marionetten, sprookjes, mythen en legenden. De verhaalstructuur van de held die allerlei problemen moet overwinnen om 'een lang en gelukkig' leven te bereiken komen we in alle culturen tegen en ook de symbolen voor angsten en verlangens zijn in hoge mate universeel.
Niet zo vreemd dus, dat we deze structuren en symbolen ook in videogames treffen.
Als je er op begint te letten, worden de overeenkomsten tussen videogames en eeuwenoude heldenverhalen steeds duidelijker. Enkele voorbeelden van pakkende parallellen vind je in de kaders maar er zijn er onnoemelijk veel meer.

> "HET IS EERDER DE VRAAG HOEVEEL UITBARSTINGEN VAN WERKELIJK GEWELD DOOR DE VIDEOGAME ZIJN VOORKOMEN."

DE WEG VAN DE HELD

De symbolen in videogames spreken spelers aan omdat ze inhaken op een psychische structuur die grotendeels is aangeboren.
Dit is misschien gemakkelijker te begrijpen als je beseft dat een vogel ook geen handleiding nodig heeft om een nest te bouwen en zonder kompas of wereldkaart in zo'n stoere V-formatie naar het zuiden vliegt.
Als de situatie er rijp voor is, hoeft niemand zo'n fladderbeest de structuur van zijn nest uit te leggen en niemand hoeft hem de weg naar warmere oorden te wijzen, hij lijkt die instinctief te kennen.
En zo is het aangeboren verlangen om de weg van de held te bewandelen dat wat gamers motiveert de controller ter hand te nemen (omdat dit stuk zo al ingewikkeld genoeg is, laat ik de verschillen in

PROBLEMEN, UITDAGINGEN,

DEVIL MAY CRY

Als half-demon Dante gebruikt de speler in Devil May Cry even bruut als sierlijk geweld om zijn belagers in de pan te hakken, en dat voelt heerlijk.
Grappig dat videogames vaak wegens dergelijk (fictief) geweld worden bekritiseerd, terwijl mythische en religieuze helden altijd al buitensporig geweld hebben gebruikt om af te rekenen met hun tegenstanders. Zo werd de oorlog om Troje niet beslecht met een kussengevecht en versloeg Simson zijn vijanden niet door hen met een natte andijvie op hun billen te petsen.
Natuurlijk heeft het fictieve geweld in videogames niets te maken met de wens om daadwerkelijk andere mensen pijn te doen. De aantrekkingskracht van spelgeweld hangt eerder samen met het verlangen om af te rekenen met innerlijke demonen, angsten en onzekerheden die op de virtuele figuren in het spel worden geprojecteerd. Door de spelmonsters vervolgens te verslaan, ervaart de speler een innerlijke opluchting, een soort ontlading van psychische energie.
Het verbieden van een dergelijke ontlading is net zo tegennatuurlijk als een verbod stellen op het hebben van dromen of nachtmerries en hierdoor nog gevaarlijk ook. In een prestatiegerichte maatschappij zonder religieus of mythisch houvast en met weinig oog voor de angsten en onzekerheden van het individu, is het niet zozeer de vraag hoeveel uitbarstingen van werkelijk geweld door de videogame zijn veroorzaakt, maar eerder hoeveel er dankzij deze uitlaatklep zijn voorkomen.



PANZER DRAGOON ORTA

In Panzer Dragoon Orta vlieg je op de rug van een transformerende draak door spelwerelden vol oerbeelden. Het is altijd al een wens van de mens geweest om te kunnen vliegen en dus komen we dit motief niet alleen vaak in videogames tegen maar ook in dromen, mythen en legendes.
Het bekendste verhaal is dat van Ikaros, een gozer die met kunstmatige vleugels het luchtruim koos. Doordat hij te dicht naar de zon vloog, smolt de was waarmee hij zijn vleugels had vastgeplakt en stortte hij in zee. Iets dergelijks is mij in Super Mario 64 ook wel eens overkomen, maar dat was zonder de was.
Een volgend kenmerkend element uit Orta, de transformatie, is een al even belangrijk mythologisch motief. Zo hadden de Griekse goden er een handje van om in dieren te veranderen, niet om hun aanvalskracht te vergroten zoals de figuren uit Bloody Roar, maar meestal om stervelingen te verleiden of te bezwangeren.
In primitieve rituelen werden vaak maskers gebruikt om de transformatie in een ander wezen (dieren, demonen, helden) te 'beleven', een gegeven dat de rode draad vormt in de Zelda-game Majora's Mask. In Super Mario Bros kan Mario transformeren door het aanraken van powerups als paddestoelen en vuurbloemen en sindsdien komen we bijna in ieder heldenspel dergelijke 'versterkende voorwerpen' tegen, Metroid Prime is daarvan een recent voorbeeld.
In de mythologie zijn de tegenhangers van dergelijke powerups alom aanwezig, bekende voorbeelden zijn het zwaard Excalibur dat koning Arthur uit een steen trok en het gouden harnas dat Herakles van Hephaistus kreeg om zijn twaalf werken te kunnen voltooien: twaalf levels, zeg maar.







OMPLICATIES... OM TE OVERWINNEN!

verlangens van mannen en vrouwen even buiten beschouwing).
Het onstuitbaar voortbewegen naar een doel en het heldhaftig overwinnen van alle problemen op de weg daar naartoe, is het patroon van zowel het verlangde leven als het heldenspel. Dit patroon sluimert al vanaf de geboorte in ons onbewuste, wachtend op de symbolen en symbolische situaties die ze activeren.
En het zijn nu juist deze symbolen en symbolische situaties waarin videogames zo rijkelijk voorzien. Dat is waarom een videogame 'werkt', of niet werkt natuurlijk, afhankelijk van de bekwaamheid van de spelontwikkelaar.
Net als de vertellers van mythen zoeken de makers van videogames, grotendeels onbewust, naar de symbolische situaties die 'werken'.
De videogame haakt in op een behoefte die eeuwenoud is en waarschijnlijk is de enige reden dat het fenomeen zich nu pas manifesteert het feit dat de technologie het eerder simpelweg nog niet toeliet.
De speler die monsters onthoofdt en prinsessen bevrijdt, bewandelt de weg van de universele held.
Op deze weg gingen miljoenen mensen hem voor, door mee te leven met de heldhaftige hoofdpersonen in verhalen, boeken, films, dagdromen en fantasieën.
Is het niet fantastisch dat we nu in videogames op eigen kracht het eeuwige pad van deze universele held mogen bewandelen? ◀

AGE OF MYTHOLOGY

Als we het hebben over mythologische thema's in videogames, dan is een game als Age of Mythology natuurlijk een treffend voorbeeld en ook veel andere strategiespellen leunen op thema's uit de klassieke oudheid.
De strategische strijd tussen de helden van het 'goede' en het 'slechte' leger is natuurlijk in alle tijden actueel (helaas ook nu nog, daar heeft het fenomeen videogame nog niet veel aan kunnen veranderen) en dus is het niet verwonderlijk dat strategische oorlogsspelletjes ook al werden gespeeld voordat er computers bestonden, denk bijvoorbeeld aan 'gouwe ouwe' bordspellen als Risk en Stratego en het nog veel oudere Schaak en Shatranj.



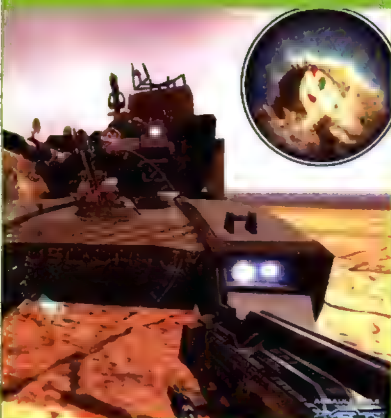
DEMOCHECK PC

STAR TREK: ELITE FORCE II
Elite Force II is het vervolg op het veel te korte Star Trek Elite Force. Deze demo geeft een leuke voorzet. Je kunt stoeien met diverse wapens, The Borg en je nieuwe uitgebreide Tricoder.
Score: ★★★
www.st-ef2.com/home.html

TONY HAWK HAWK'S PRO SKATER 4
The Hawk keert uiteindelijk toch terug op de PC, ondanks eerdere berichten dat deeltje vier alleen op consoles zou verschijnen. Oké, het is een beetje laat maar dit is nu echt een spel waar je als PC gamer speciaal een goede controller voor aanschaft.
Score: ★★★★
www.aspyr.com/products.php?x_query=downloads&p_product_id=88

HULK
Hij is groen, groot, sterk en boos. De demo van deze beuk en ram action-adventure is een aardig voorproefje. Zo kun je bijvoorbeeld een auto oppakken en naar tegenstanders gooien. De controls laten duidelijk zien dat het een poort is van een console maar echt storend is dat niet.
Score: ★★★
www.hulkgames.com

BREED
Breed wordt door velen gezien als een soort Halo beater. Dat gaat wel weer erg ver maar de voertuigen, de wapens en de tactieken zijn heel tof! In deze demo kun je in ieder geval rondrossen in de USC tank
Score: ★★★
www.breedgame.com/english/frame1.htm



RISE OF NATIONS
RoN ligt nu in de winkels en het is een puike combinatie geworden tussen sim en RTS. Vooral fans van de Civ games zullen hier veel in herkennen, al speelt alles gelukkig gewoon in real-time. Pas op, zelfs deze demo werkt al erg verslavend
Score: ★★★★
www.microsoft.com/games/riseofnations/downloads.asp

PS2 NETWORK G

Het hoge woord is er dan eindelijk uit. Vanaf september zal de PlayStation 2 online gaan.

Dat Sony plannen had om met de PlayStation online te gaan was bekend. De grootste vraag was echter; hoeveel gaat het ons kosten?
Het antwoord was op zijn zachtst gezegd verrassend te noemen: PS2 Network Gaming is namelijk gratis! De enige kosten zijn die voor de aanschaf van je PS2 breedbandnetwerk adapter (35 Euro) en je (maandelijkse) breedband internet abonnement.



Syphon Filter

Denk nu niet dat Sony helemaal geen geld zal gaan vragen voor bepaalde diensten. Zo is het te verwachten dat voor een spel als Final Fantasy XI of Everquest een maandelijks bedrag wordt gevraagd. Maar in de meeste gevallen zal het gebruik van PS2 Network Gaming kosteloos zijn.
Het bezitten van een creditcard is bij de online service van Sony dus niet nodig en hierdoor worden gamers jonger dan 18 dus niet uitgesloten van deelname.



Destruction Derby Arena

VERBINDING
Online gaan is bij Sony niet veel anders dan bij de overige consoles. Er zijn dus wederom 3 verschillende manieren; de directe aansluiting op je modem, het gebruik van een router en internet sharing.
Ook het instellen van je verbinding schijnt volgens Sony een eitje te worden. Met behulp van de Network Access Disc (NAD) kun je de PS2 klaar maken om online te gaan. Door simpelweg het logo van een van de partners (bijvoorbeeld Planet Internet) van Sony aan te klikken, worden de instellingen automatisch voor je klaar gemaakt.
Heb je een provider die geen partner van Sony is, dan zul je handmatig het een en ander in moeten voeren.
De NAD fungeert tegelijkertijd ook als een soort browser. Hiermee kom je in een centraal station waarin je het laatste nieuws, informatie over games en een help functie vindt.

VEILIGHEID
Om te voorkomen dat gekopieerde software of omgebouwde PS2's gebruik maken van PS2 Network Gaming, heeft SCE een beveiliging in het leven geroepen onder de naam DNAS. Deze Dynamic Network Authentication System zorgt ervoor dat iedereen die online is een unieke code heeft. Die code wordt samengesteld uit informatie van de hardware en de software die je gebruikt. Deelname van gekopieerde software is volgens Sony hierdoor uitgesloten.
Om er verder voor te zorgen dat de deelnemers van PS2 Network Gaming geen last hebben van cheaters of andere online relschoppers, heeft SCE Network Gaming Service (NGS) in het leven geroepen.
NGS is de veilige haven waar de regels van het spel worden nageleefd. Iedereen kan zich inschrijven voor deze extra service van SCE. Maar NGS is meer, het biedt je ook de mogelijkheid om buddies op te zoeken, je status als gamer op te vragen en je krijgt de mogelijkheid om wedstrijden te organiseren. Uiteraard hoef je jezelf niet voor deze service in te schrijven en kan je ook zonder NGS gewoon online spelen.

GAMES
Hoe het er ook uit mag zien, de games zullen deze nieuwe manier van gamen tot een succes moeten maken. Dus wat heeft Sony op dit gebied allemaal voor ons in petto? Allereerst zal op 13 juni Socom in de winkels liggen en verder kunnen we rekenen op: Gran Turismo 4, Destruction Derby Arena, Twisted Metal Black Online, Syphon Filter, Midnight Club 2, Amplitude, Everybody's Golf en de hele EA sports serie. Er zal dus genoeg te doen zijn als Sony in september online gaat.
En als Sony dan eindelijk online is, zal Power Unlimited erbij zijn om ook deze nieuwe service van Sony aan een test te onderwerpen.



Amplitude
Socom

Misschien gaan ook de [illegible] games online. Jaaaa!!!

AMING





ONLINE FLASH PC

PC gamers die nog steeds smachten naar Halo op PC kunnen hun honger naar info stillen op de officiële website. Dat is dus www.microsoft.com/games/Halo/default.asp.

Vooral Halo multiplayer lijkt erg populair te worden met verschillende teamgame en free-for-all modes en zes exclusieve multiplayer maps die niet op de Xbox voorkwamen.

De maandelijkse bedragen van Ultima Online zijn verhoogd. In plaats van $ 9,95 mag de online Ultima speler nu $ 12,95 per maand dokken. Slim is EA's en Origin's constructie waarbij je ineens een half jaar vooruit betaalt. Dan krijg je korting en betaal je $ 59,99, kortom gewoon weer de oude prijs. Uiteraard zullen veel gamers dit doen en dus hebben de makers en publisher eerder hun poen in de pocket.

Als alles goed gaat ligt op dit moment PlanetSide van Ubi Soft en Sony Online Entertainment in de winkels. Deze MMOFPS heeft een futuristisch tintje en laat je rennend, rijdend en vliegend diverse guns leegschieten. Nieuwe content zou binnenkort al gratis te downen moeten zijn. Overigens staat de Europese server in Amsterdam, dus je hoeft niet bang te zijn voor een laggy verbinding.

Niet Shadow Strike, maar Pandora Tomorrow heet het vervolg op Splinter Cell dat ergens 2004 uit moet komen. Naast een meer filmische sfeer komt het spel met een online multiplayer mode waarbij spelers coöperatief diverse missies en opdrachten kunnen uitvoeren. Dit zou dan de eerste stealth game zijn met multiplayer.

Mensen die maar niet genoeg kunnen krijgen van MMORPG's; Lineage II is in de maak. De game komt uit bij de Koreaanse publisher NCSoft. De publisher is sowieso helemaal into dit genre want ook City of Heroes, Exarch, Guild Wars en Shining Lore komen daar vandaan.

Goed nieuws voor UT en Star Wars fans. Jedi Knight: Jedi Academy krijgt een online mode die nog het best te omschrijven is als de Assault variant uit UT. Dat zal veel fans als muziek in de oren klinken.



MODS & MAPS PC

Evenals GTA 3 op PC, kent ook Vice City de nodige bugs. De eerste patch is al uit, weegt slechts 1.87 Mb en zorgt ervoor dat de graphics gladgestreken worden.



Raven Shield fans zetten nu hun PC aan en halen de RvC mappack 2 op. Dat kan op http://theplatoon.com/ravenshield/mod.asp?category=maps. Het omvat 22 van de beste maps uit de Raven Shield online community.

Op diezelfde website kun je nog veel meer levels en RS goodies downloaden dus als fan zet je dit webadresje meteen in je mapje favorieten.

Weer een nieuwe BF 1942 Mod in de maak, deze keer met de titel BattleGroup 42. Het hoe, wat, waar en waarom vind je op www.battlegroup42.com.

Naast speciale sessies bij Valve inhouse, zal de Source Engine System Developing Kit vlak voor de release van Half-Life 2 verschijnen. Op deze manier kunnen mappers en modders zich goed voorbereiden.

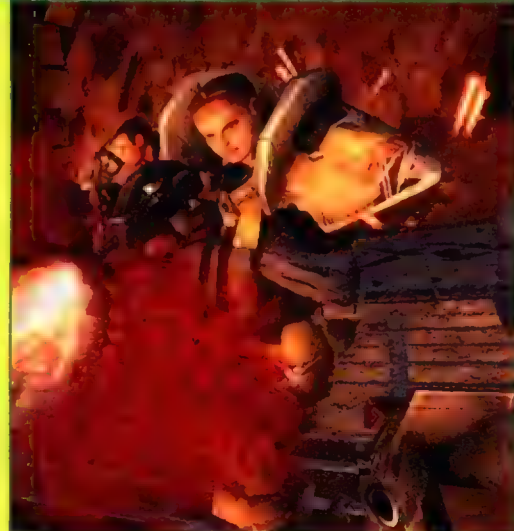
Er is een nieuwe update voor America's Army ; versie 1.7.0. Naast het oplossen van sound problemen, krijg je een gratis nieuwe map; te weten Bridge_SE. Check het op www.americasarmy.com/downloads.php?sec=updates.



UNREAL TOURNAMENT 2004

Grote verrassing op de afgelopen E3 was UT 2004 van Epic Games en Digital Extremes. Je zou denken dat het om een bonuspack gaat maar de makers noemen het een nieuwe game. UT 2004 bevat voertuigen, nieuwe gameplay modes, nieuwe wapens en andere toevoegingen, alsmede de complete game UT 2003. Gamers die UT 2003 al bezitten krijgen korting bij aanschaf en nieuwkomers moeten de volle mep betalen.

We zagen de game op E3 behind closed doors en aan alles is te zien dat de game geïnspireerd is op Battlefield 1942 en andere Mods. Vooral het spelen met voertuigen zag er superleuk uit en dat gaat zowel over land via jeeps, buggy's en tanks als via de lucht met spacecrafts.



Ook de populaire Assault mode is terug, plus een nieuwe mode: de Onslaught mode. Die laatste heeft betrekking op grote, large-scale gevechten ondersteund door negen onslaught maps.

Sowieso is het een mapsfestijn want het spel heeft twintig nieuwe never-seen-before maps alsook een trits nieuwe maps speciaal voor hardcore UT spelers. Tot slot kunnen spelers zich deze keer ook uitdossen in nieuwe gedaanten, te weten die van de Skaarj, de Necris en de Xan Krieger.

XBOX LIVE NEWS

Unreal Championship (UC) heeft dan eindelijk zijn patch. Wie deze maand UC opgestart heeft, werd getrakteerd op een patch die alle onvolkomenheden in de game gladstrijkt.

Naast de patch krijgen we gelukkig ook nog iets tofs van Atari; namelijk vier nieuwe multiplayer maps. En die zijn niet misselijk te noemen.

Ook MechAssault heeft wat leuke extra's. Te weten twee nieuwe maps en twee nieuwe mechs. Bovendien is nu eindelijk de capture the flag mode online en zijn er nieuwe user interface opties. Deze maken het allemaal wat overzichtelijker.

Waar we helaas nog even op moeten wachten zijn de extra's van Toejam and Earl III. In de USA zijn er naast een aantal nieuwe levels ook wat nieuwe karakters verschenen. Denk aan de bestaande karakters maar dan met een nieuw jasje aan.

BEL&WIN

- BEL VOOR 18 JULI 2003 NAAR

0909 50 50 535

EN TOETS JE TELEFOONNUMMER IN

- VERVOLGENS TOETS JE DE CODE IN VAN HET KADO DAT JE WILT WINNEN
- JE ONTVANGT DAN VAN DE COMPUTER EEN GELUKSCODE
- DE COMPUTER VERGELIJKT DIT NUMMER MET DE VOORAF GETROKKEN WINNENDE NUMMERS
- ALS JE EEN WINNEND NUMMER HEBT, KRIJG JE DAT METEEN TE HOREN
- JE KUNT ZO VAAK MEEDOEN ALS JE WILT, WANT ELKE KEER ALS JE BELT ONTVANG JE VAN DE COMPUTER EEN NIEUW GELUKSNUMMER
- HET GESPREK DUURT CA. 2 MINUTEN EN KOST € 0,70 PER MINUUT
- DE PRIJSWINNAARS KRIJGEN HUN PRIJS NA 21 JULI 2003 AUTOMATISCH THUISGESTUURD
- HELAAS KUNNEN LEZERS IN BELGIË NIET MEEDOEN MET DEZE BEL & WIN ACTIE.
- VOOR VRAGEN OVER JOUW PRIJS KUN JE BELLEN NAAR 023-5463634 (BEREIKBAAR OP MAANDAG, DINSDAG EN DONDERDAG)

1 X SIDEWINDER FORCE FEEDBACK WHEEL USB

Met het SideWinder Force Feedback Wheel wordt racen superrealistisch. Dankzij de Force Feedback voel je iedere beweging, elke hobbel, elke bocht. Speel games zoals ze zijn bedoeld met dit compacte en ergonomisch vormgegeven stuur.

Prijs: € 95 per stuk

Beschikbaar gesteld door Microsoft Hardware



WWW.MICROSOFT.NL/HARDWARE

CODE 03

25 X HET KAARTSPEL VAN CATAN

Gaat het jou lukken om koning van Catan te worden? Ga voorzichtig te werk. Sticht nederzettingen op de juiste plaatsen en ruil slim. Probeer dit verslavende spel te winnen, maar vergeet niet dat je tegenstander ook maar één ding wil: koning van Catan worden...

Prijs: € 14,95 per stuk (CD-ROM)

Beschikbaar gesteld door Denda Multimedia b.v.



WWW.DENDA.COM

CODE 04

3 X SIDEWINDER GAMEPAD USB



De SideWinder Game Pad combineert een comfortabel ergonomisch ontwerp met de snelheid en het gemak van USB. Mooi ontwerp en goede prestaties in een eenvoudig, makkelijk te gebruiken pakket.

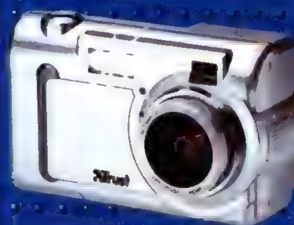
Prijs:€ 32,95 per stuk

Beschikbaar gesteld door Microsoft Hardware

WWW.MICROSOFT.NL/HARDWARE

CODE 01

2 X TRUST 770Z POWERC@M OPTICAL ZOOM



Deze digitale camera heeft 3.3 Megapixel camera resolutie, 8MB ingebouwd en geïnstalleerd geheugen voor maximaal 60 foto's, 3x optische en 3x digitale zoom, ingebouwde flitser, 4cm kleuren TFT scherm om foto's direct te kunnen bekijken en autofocus lens voor automatische scherpstelling.

Prijs: € 229 per stuk

Beschikbaar gesteld door Trust Computer Products

WWW.TRUST.NL

CODE 05

2 X SIDEWINDER JOYSTICK PRECISION 2

In het heetst van de strijd, oog in oog met de vijand, is een precieze controle van levensbelang. Met een razendsnelle 'rudder twist' en verbeterde throttle zijn zowel de prestaties als het comfort van deze joystick heel goed.

Prijs: € 45 per stuk

Beschikbaar gesteld door Microsoft Hardware



WWW.MICROSOFT.NL/HARDWARE

CODE 02

8 X GSM JAVA GAMES

Schitterende Java-games voor Nokia, Siemens en Motorola. Met 32 snelle games verandert je mobiele telefoon in een ware game-console!

Prijs: € 22,50 per stuk

Beschikbaar gesteld door Data Becker



WWW.DATABECKER.NL

CODE 06

3 X MUZIEK REMASTER 5.1

Muziek van LP, CD, cassette en MP3 bewerken en branden op CD. Breng je muziekcollectie tot leven. Deze vernieuwde versie is geschikt voor Windows XP.
Prijs: € 29,99 per stuk
Beschikbaar gesteld door Data Becker

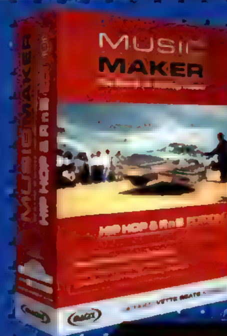


WWW.DATABECKER.NL

CODE 07

6 X MAGIX MUSIC MAKER HIPHOP & R N B EDITION

De allervetste en late-breaking hiphop loops van de straat met je pc arrangeren en mixen! Maak eenvoudig coole songs met enkele muisklikken. Magix music maker Hiphop & R n B edition biedt vele mogelijkheden om zelf muziek te maken. Een absolute must voor iedere Hiphopliefhebber!
Prijs: € 29,99 per stuk
Beschikbaar gesteld door Magix Entertainment BV



WWW.MAGIX.COM

CODE 11

3 X WEBARCHIEF



Doelgericht informatie van internet verzamelen, archiveren en bewerken.Webarchief is de snelste en meest praktische manier om alle voor jou belangrijke informatie van het internet vast te leggen.

Prijs: € 29,99 per stuk
Beschikbaar gesteld door Data Becker

WWW.DATABECKER.NL

CODE 08

6 X MAGIX MUSIC MAKER TECHNO & TRANCE EDITION

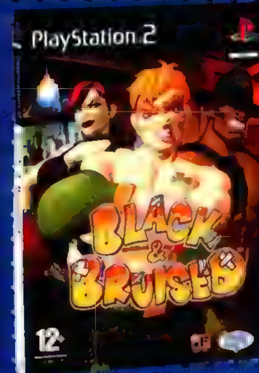


Voor de muziek hoef je nu niet meer naar een club. Trance- en technoliefhebbers kunnen gewoon zelf aan de slag. Met Magix Music maker Techno & Trance maak je in een paar muisklikken je eigen clubtracks!
Prijs: € 29,99 per stuk
Beschikbaar gesteld door Magix Entertainment BV

WWW.MAGIX.COM

CODE 12

5 X BLACK & BRUISED PS2



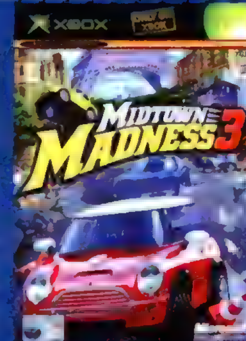
Wanneer een boksspel kennismaakt met de 'wacko' wereld van de cartoons krijg je een explosieve game als Black & Bruised. Het is niet minder pijnlijk omdat het er grappig uitziet!
Prijs: € 70 per stuk
Beschikbaar gesteld door Vivendi Universal

WWW.BLACKANDBRUISED.COM

CODE 09

6 X MIDTOWN MADNESS 3

Midtown Madness 3 is compleet over-the-top racen in twee van 's werelds meest spannende steden: Parijs en Washington D.C. Midtown Madness 3 is geschikt voor Xbox Live.
Prijs: € 59 per stuk
Beschikbaar gesteld door Xbox

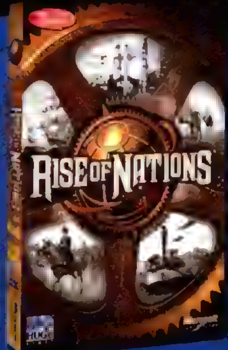


WWW.XBOX.COM/NL

CODE 13

7 X RISE OF NATIONS

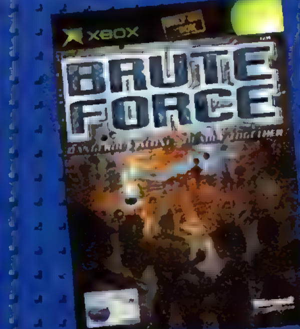
Met Rise of Nations verandert de geschiedenis in een oogwenk. Van het stenen tijdperk tot aan de moderne tijd. Je kunt je eigen steden maken, de infrastructuur verbeteren en de nationale grenzen uitbreiden. Niet alleen met militaire kracht, maar ook door handel te drijven, politieke manipulatie, bevolkingsgroei etc.
Prijs: € 54,95 per stuk
Beschikbaar gesteld door Microsoft Game Studios



WWW.MICROSOFT.NL/GAMES

CODE 10

6 X BRUTE FORCE



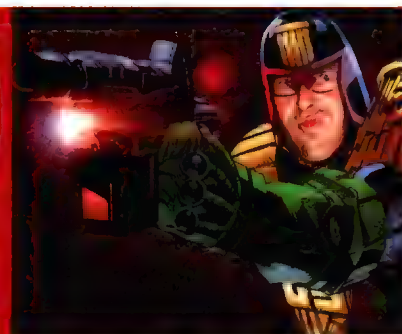
Brute Force is een compleet nieuwe, sci-fi squad based shooter game, waarin je 1 van de 4 zwaar getrainde commando's speelt. Met Xbox Live kun je nieuwe content downloaden voor Brute Force.
Prijs: € 59 per stuk
Beschikbaar gesteld door Xbox

WWW.XBOX.COM/NL

CODE 14

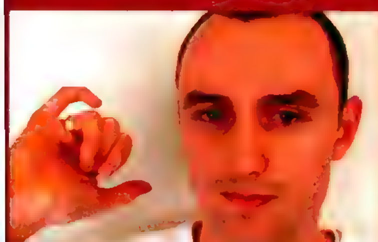
JUDGE ED

HET GELIJK VAN DE DRAAIDEUR CRIMINEEL

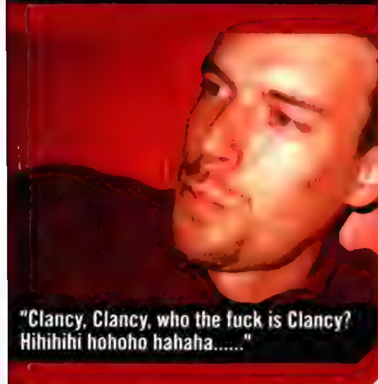


FACTS

JEROEN VS JAN
ONDERWERP:
SPLINTER CELL NGC



"Spits uw oren, u gaat de harde waarheid horen."



"Clancy, Clancy, who the fuck is Clancy? Hihihihi hohoho hahaha......"

EDELACHTBARE,

JEROEN: De heer Meyroos heeft klaarblijkelijk last van het Tom Clancy-virus. Het lijkt erop dat hij alles wat de naam Tom en Clancy draagt, alleen maar kan beoordelen met uitstekende of op zijn minst zeer hoge cijfers.
Zo ook nu weer met een titel als Splinter Cell. Oké, bekend is dan wel dat ik sowieso geen groot liefhebber ben van deze game, maar de GameCube-versie beoordelen met een 90 terwijl deze niets extra's heeft...?
De PlayStation 2-versie heeft een extra missie, de Xbox-versie downloadable content en wat heeft de NGC-versie? Een grappige maar totaal overbodige link-optie; niet meer dan een Nintendoiaans marketingtrucje om meer GBA's te verkopen.
Nee sorry, ik begrijp echt niet waarom de NGC van Splinter Cell een 90, dus nota bene zo'n schaars uitgedeelde PU Gold Award heeft ontvangen.

JAN: Gezien het feit dat ik tot nu toe alle vorige rechtszaken op twijfelachtige wijze verloren heb, ben ik van mening dat ik sowieso al een schouderklop verdien om mijzelf hier wederom te komen verdedigen. Daarom luisteraars, omstanders en hof: "spits uw oren, u gaat de harde waarheid horen...".
Games beoordeel ik op zijn/haar merites, met andere woorden, is Splinter Cell voor de Cube een fraaie game? Ja, dat is ie. Daarbij laat ik andere platformen voor het grootste deel buiten beschouwing, aangezien de Cube only speler daar niets aan heeft. Die wil gewoon weten of het een tof spel is voor zijn platform, en dat is het in mijn optiek.
Stealth action van de bovenste plank, spannend, uitdagend en zeer mooie graphics. De link-functie is inderdaad niet veel meer dan een grappig extraatje dat een uniek wapen unlockt, maar dat doet niets af aan de core gameplay van het spel zelf.

JEROEN: Het spijt me dit te moeten zeggen, maar meneer M. de PU is nog altijd een multiformat blad. Wat moeten al die gamers die meerder platformen hebben wel niet denken?
Zij kopen de PS2-versie om erachter te komen dat de Cube-versie eigenlijk net zo goed is. Daarmee geven ze ongeveer 10 Euro extra uit voor een gelijkwaardig product.
Ik ben toch echt van mening dat er weldegelijk gekeken moet worden naar de verschillende systemen, en zeker als het gaat om poorts, hetgeen Splinter Cell toch echt is.

JAN: Meneer Roding dwaalt af; het ging erom of de GameCube een 90 verdient, afgezien het feit of het nu een poort is. Als het spel al gepoort is, dan is het van de Xbox-versie, hetgeen eerder een plus is want de Sam op Nintendo's kubus oogt sprankelend en doet niet onder voor de looks van de Xbox.
En als de Xbox en de PS2-versie beide een hoog cijfer krijgen, dan verdient de Cube versie dat ook. Gelijke monniken gelijke kappen.
Net zoals Tony Hawk 4 op de PS2 de bomb is maar ook the bomb is op de Xbox en de GameCube. De stelling "een poort, dus een lager cijfer" gaat niet op. Als de poort nog steeds een briljant spel behelst, verdient het een goed cijfer.
De Xbox-versie heeft een downloadable missie, de PS2 versie een exclusive missie en de Cube een uniek wapen.

JEROEN: Ach wat kan het mij ook allemaal schelen. Ouwe Tommie fanboy. Van Judge Ed verlies je toch. Clancy, Clancy, who the fuck is Clancy? Tommie Clancy, Tommy Clancy, Tom Tom Tom Tom Tom Tom HOEHOEHOE hihihihi hohoho hahaha.............

STEM: "Kan iemand snel een ambulance regelen die zorgt voor een witte jas met extra lange mouwen voor de heer Roding."



JUDGE ED OORDEELT...

Dat de heer Meyroos het Hof er aan herinnert eerdere zaken op twijfelachtige wijze verloren te hebben, spreekt niet in zijn voordeel.
Meneer Meyroos, weet u hoe wij hier iemand als u noemen? Een draaideur crimineel! Effe dimmen dus.
Overigens ben ik het in deze volledig met u eens; een game dient bekeken te worden op z'n eigen kwaliteiten, los van het feit hoe diezelfde game is uitgewerkt op een ander platform. Een game moet vergeleken worden met games in hetzelfde genre voor dezelfde console. Zo vind ik persoonlijk de graphics van Splinter Cell op de GBA een heel stuk minder dan op de Xbox, toch lijkt het me niet juist dat in het cijfer te verwerken.
De heer Roding vindt een 90 voor Splinter Cell volgens mij sowieso te hoog, ongeacht het systeem. Die mening mag hij hebben, maar dat is in deze zitting niet waar het om gaat.
Ik kom meneer Roding overigens ook wat te vaak tegen in mijn rechtbank maar (geluid van ambulance sirenes) daar lijkt me de komende maanden al een oplossing voor gevonden.
Ik hoop dat men bij de Power Unlimited snel iemand kan vinden om de koffieautomaat te bedienen want anders zit ik hier volgende maand met nog meer doorgedraaide redacteurtjes.
En nu opgeret allemaal!

TWENTE SUMMERCAMPUS ORGANISEERT:

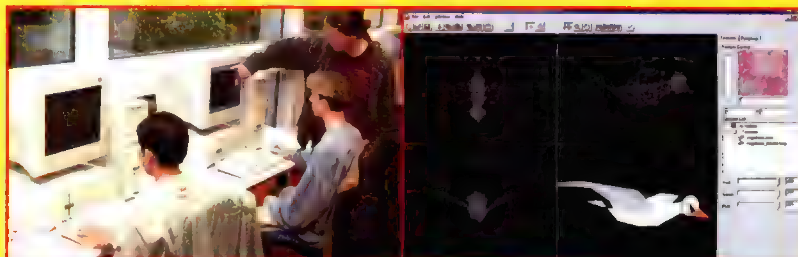
HET POWER UNLIMITED GAMES CAMP

Altijd al benieuwd geweest hoe je favoriete games gemaakt worden? Lijkt het je leuk het zelf eens te proberen? Objecten maken, acties programmeren en levels designen? Na het overweldigende succes van voorgaande jaren, organiseert Twente SUMMERCAMPus samen met Power Unlimited ook deze zomer weer het Power Unlimited Games Camp. Met behulp van de geavanceerde computerfaciliteiten van de Universiteit Twente krijg jij de kans je eigen game te creëren.

Of je nu wel of geen programmeerkennis hebt, je kunt gewoon meedoen. Iedereen kan zijn of haar creativiteit kwijt bij het maken van originele personages, levels en sounds.
Natuurlijk begin je niet zomaar. De week begint met een korte uitleg van de 3D-engine, waar je de rest van de week mee zult werken. Het spel wordt uitgedacht inclusief het thema, de personages en de levels. Vervolgens begint het echte werk, ga aan de slag met de 3D-engine en/of programmeren en bouw samen de game. En daar hoort natuurlijk ook een ondersteunende website bij voor de fans.

ONTSPANNING

Je gaat natuurlijk niet de hele week alleen aan het spel werken; 's middags en 's avonds is er tijd voor ontspanning. Je hebt dan de keus uit een groot aantal verschillende activiteiten, waaronder boogschieten, tennissen, wandklimmen en bijvoorbeeld voetbal.
Op de laatste dag krijg je de kans je eigen spel te spelen, en natuurlijk krijgt iedereen aan het eind het spel mee naar huis.
Op al onze kampen word je begeleid door studenten van de Universiteit Twente. Na een grondige selectie krijgen alle begeleiders een uitgebreide training. Zij zorgen dat het een geweldige kampweek wordt en ze weten alles af van het thema waar jij de hele week mee bezig bent. Voor al je vragen of problemen kun je in die week bij hen terecht.





WWW.TWENTESUMMERCAMPUS.NL

DATA

Week 29: 13 t/m 20 juli 2003
Week 30: 20 t/m 27 juli 2003
Week 32: 3 t/m 10 augustus 2003
Alle kampen duren 8 dagen, van zondagmiddag tot zondagochtend.

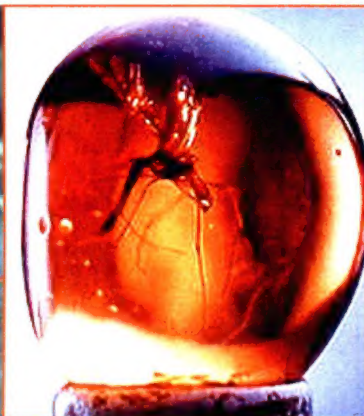
Bestemd voor: Havo en VWO leerlingen vanaf klas 3 (14-18 jaar).

Prijs: € 369,- all in.

Voor leden van Power Unlimited geldt een korting van € 30,-

Voor contact en vragen:
Universiteit Twente
Twente SUMMERCAMPus
Postbus 217
7500 AE Enschede
tel: 053 489 4890
fax: 053 489 2000

Vorige maand vierden wij ons tienjarige bestaan. Maar tijdens dat feestnummer werd er helaas niet ingegaan op hoe de Power Unlimited daadwerkelijk is ontstaan.
Je zult het overigens in geen enkel geschiedenisboek vinden. En de geschiedenisboeken die er wel over hebben geschreven, zijn vernietigd. Volgens die boeken begon de beschaving niet na de dino's. Nee, de beschaving was er al, al was het er naar alle waarschijnlijkheid niet een om trots op te zijn...



In de tijd dat dino's de aarde regeerden was er een klein gezelschap dat over de dino's regeerde. Het waren geen oermensen of mensapen (hoewel je dat van sommige wel zou denken) het ging hier om de PU stam. Een hechte groep van acht mannen en een vrouw.
Hoe intelligent de groep ook was, ze wisten dat ze de inslag van de meteoor nooit zouden overleven. Daarom gingen ze op zoek naar iets dat de volgende generatie de normen en waarden van de PU zou overbrengen.
Zij vonden een zeer geheimzinnige kegel met daarin de PUskieto, een kleine vlieg die de essentie van de PU met zich meedroeg.



Opperhoofd Niels gaf zijn mannen en vrouw de opdracht de essentie over te zetten naar iets begrijpbaars, iets grappigs maar tegelijk iets waar de volgende generatie wijzer van zou worden. Ergo, de PU was geboren.





Met de nadering van de meteoor raakten de dino's helemaal van de kaart en werden vals. Ze vonden de PU niet alleen om op te vreten maar ook de PU-stamleden. Vanaf dat moment werd het een strijd op leven en dood.

Het werd een kwestie van eten of gegeten worden. Doden of gedood worden, jagen of gejaagd worden, pakken of gepakt.... Enfin jullie begrijpen wat we bedoelen.
Voor sommigen zou het einde sneller komen dan voor anderen. Zo was het Boris die al snel een hapklare brok werd. Gelukkig was Boris een hele grote brok, waardoor de rest wat kostbare tijd won.

Een deel van de stam dacht een goede schuilplaats te hebben gevonden. Niet beseffende dat het een dino's nest was en dat mama dino net terugkwam van boodschappen doen.







Ook opperhoofd Niels zou het niet lang volhouden. Zwemmen in alcoholvrije vloeistof was niet zijn sterkste kant. Toen z'n Coupe Marmotte nat werd, zonk ie als een baksteen.

Gelukkig had het PU opperhoofd aan iedereen een exemplaar van PU gegeven. En dus ook aan Skate. Hij had zich verslapen en was, geluk bij een ongeluk, daardoor net te laat voor de meteoorinslag. En zo geschiedde het dat Skate de redder van de normen en waarden alsmede de essentie van de PU werd. Het is dan ook aan hem te danken dat jullie nog steeds dit prachtblad kunnen lezen en er ook volgende maand een exemplaar, met zo mogelijk een nog flauwere strip, verschijnt.

WORDT VERVOLGD...

DAREDEVIL



De film zuigt en dan zou het raar zijn als de game goed zou zijn en dat is dus ook niet zo.

GBA **30** SCORE

SPEED KINGS



Uitermate vermakelijke motorengame; geen MotoGP maar uitermate vermakelijk.

PS2 **73** SCORE

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 3



Ook op de GameCube een degelijke footie.

NGC **71** SCORE

PRIDE FIGHTING CHAMPIONSHIP



Er lijkt geen enkele diepere gedachte aan deze game besteed.

PS2 **55** SCORE

DISNEY SPORTS BASKETBALL



Een vrolijk basketbalspelletje met je favoriete Disney figuren in de hoofdrol.

NGC **60** SCORE

CONFLICT DESERT STORM



Zeer laagdrempelige team based strategie, die best wel leuk is.

NGC **70** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

TWEE VERSIES VAN POWER UNLIMITED!!!

Naast de 'gewone' PU kun je volgende maand ook kiezen voor een PU met een mega vette E3 DVD! Als eerste gamesblad ter wereld brengen we i.s.m. GameKings de E3 naar jou toe!
En dan hebben we het niet over een reeks saaie trailers en demo's, maar over een zelf gemaakte ruim twee uur durende film over werkelijk álles wat er op de grootste gamebeurs ter wereld te zien en te beleven viel. Alsof je er zelf aanwezig bent dus!
De vetste stands, mooiste boothbabes, coolste party's, bloopers en natuurlijk heeeel veel gameplay footage en videomateriaal van de beste games. Dit alles vergezeld van interviews met de ontwikkelaars en commentaar van de PU-crew. Daarnaast zie je ons ook eens echt aan het werk, op zich al de moeite waard dus :-)
De PU met DVD zal in de winkels liggen voor 9,95 Euro, terwijl de PU zonder DVD gewoon 3,20 Euro kost.
Abonnees kunnen de DVD voor 7,95 Euro bestellen (incl. verzendkosten). Wees er echter snel bij want op = op!



POWER UNLIMITED 08 LIGT 18 JULI IN DE WINKEL

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34

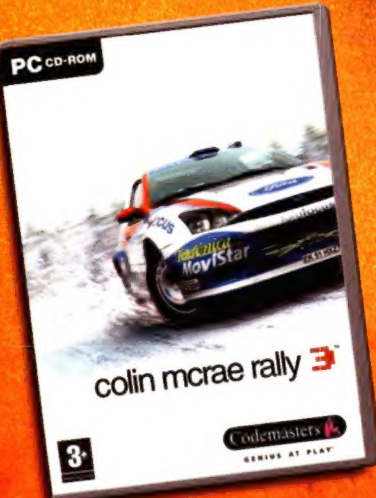
COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyróos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Siu Lie Tan.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet www.powerweb.nl
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Chantal Smit (junior bladmanager, 023-5463366)
Ben Rutte (bladmanager, 023-5463762)
Uitgever Joop Uitendaal
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales@bp.vnu.com
www.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.globalreps.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9638, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Klantenservice 023-5566605 ma-vr 09.00-20.00 uur, serviceteam@sanoma-uitgevers.nl
Abonnementen Wilt u een abonnement of hebt u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging, schrijf dan naar Power Unlimited, Antwoordnummer 20057, 2130 RE te Hoofddorp, of bel met 023-5566789 (ma t/m vr 09.00–17.00 uur).
Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Nabestellen Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door € 4,10 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Sanoma Uitgevers, afd. Abonnementenservice te Hoofddorp, onder vermelding van het gewenste nummer. U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233).

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlandse Uitgeversverbond Groep publiekstijdschriften
HOI 2003 TIJDSCHRIFTEN



colin mcrae rally 3



"De beste rally-simulatie ooit" Autoweek

"Realistisch gezien, de beste" RTL RallyReport - Frank Verhoeven



Jij rijdt als Colin McRae met een 3-jarig prof contract op zak



Race tegen de klok in 56 proeven over 8 landen in 18 gelicenseerde wagens



De rally wereld werd nog nooit zo realistisch in beeld gebracht



21 krachtige rally wagens, volledig onder officiele licentie nagemaakt



Dynamische realtime schade, natuurgetrouwe fysica en de beste weerseffecten

Download de speelbare demo via www.codemasters.com

PC CD



NU OP PC



nu overal verkrijgbaar!

Codemasters®

GENIUS AT PLAY™